+ Disk

AMIGA DREAM CD

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Avril 1994 - n°6

100 pages

CD Dream
Le magazine de la CD 32.

Dossier :
Spécial Imagina 94

Jeux :
Darkmere, Legacy of sorasil, Brian 1200, Liberation...

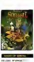
2 Concours
Une CD 32, un Discman, Aladdin 4D, des cassettes vidéo .

Labo
ADPro 2 5, Quarterback...

1 poster Darkmere

Bons plans :

L 2300 - 6 - 35,00 F



Caractéristiques du jeu

Caractéristiques du jeu

Caractéristiques du jeu

Caractéristiques du jeu

Caractéristiques du jeu

NOUVEAU

INFORMATIQUE & MONDES VIRTUELS

SIMULATEUR

FLIGHT SIMULATOR 5
L'avis du pilote

- Tornado
- F/A-18 Hornet Macintosh
- Aces over Europe
- Sail Simulator 3
- TFX
- Reportages
- Modules & Commandes de vol
- Add-on & utilitaires

DOSSIER

LE PROCESSEUR IDEAL

Scénario Antilles
(FS4 FS5)

7 DISQUETTES H.D.

50F SEULEMENT

EXCLUSIF ! PLANS DE VOL

FS5-ATP2

SERVICE GRATUIT ! HOT LINE MICROSIM

30F

Som

Le rap de l'édito (chanson comique !)

1er couplet
Hey toi, si tu habites la ban/lieue
Ou bien près de ci/sieux
Joue aux concours Amiga/Dream
Tu gagneras des cadeaux/de dream
Les chances sont les mêmes pour/tous
C'est comme à la maison pour/tous
Quoi z'y va, aie confiance/en/toi
Montre qui tu es, qui/t es/toi ?
C'est comme pour le big/sondage
Vaut mieux être sondé, que son/dage
Pas vrai ?

Refrain
Rap, rap, de l'édito
Même si t'es pas un/héros
Ça veut pas dire que t'es/zéro

2e couplet
In, out, pourquoi tant de/"a"
C'est pour les news de la/scène
Toi toi, si t'es pas bo/loss
En images de syn/thèse
Cela ne t'empêchera/pas
d'aller voir du côté d'Ima/gina
Hey toi, toi(t) qui toi? qui/t es ?
Une rubrique sévèrement "geule"
Il faut arrêter là le dé/lire
Le mag, il faut le li/re

Refrain
Rap, rap, de l'édito
Même si t'es pas un/héros
Ça veut pas dire que t'es zé/ro

Christine Robert

6 *Disquette*
Personal paint en personne ; Jeu Nibble, ou la dure vie d'un ver de terre ; Bloz II, pour tout savoir sur les blorythmes ; Source Blitz Basic

8 *Actualité*
Si tu as le blues, lis les news

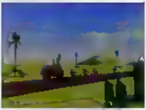
16 *Bande dessinée*
Le musée interdit

17 *Bons plans*
Pas cher le tapis (de souris)

18 *Dossier*
Imagina à Monte-Carlo, Stephanie de Monaco

23 *Sondage*
Si Louis a ri, Larry moulse

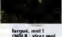
24 *Pleins feux*
Qui pleins feux, carbone 14



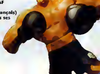
28 *Reportage*
Hebdogiciel mon mari, et nulle part ailleurs

32 *Jeux*
Darkmere of sorasli Liberation of legacy Brian the Zool II Lion of the darkmere, non, of the award, et puis zut, j'suis trop

Concours image de synthèse P. 24
Concours Microcosm P. 71
Anciens N° P. 85
Abonnements P. 85



largué, moi ! (NDLR : virez moi ce pigiste !)



Encore une disquette incroyable pour ce numéro d'Amiga Dream, sixième du nom. Personal paint, best seller des logiciels de dessin AGA, Nibble, un jeu particulièrement addictive, Bine II pour connaître vos biorythmes et quelques sources en Blitz Basic.

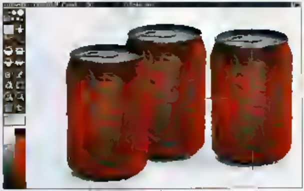
Personal paint 4 lite

Les plus fidèles lecteurs connaissent Personal paint d'Adapt développement depuis le test paru du numéro 3 d'Amiga Dream. Personal paint est un logiciel de dessin, une véritable palette graphique complète. En effet, selon la version d'Amiga que vous possédez, PPaint exploite au mieux les couleurs standards (AGA pour 1200/4000 ou ECS pour les autres Amiga). Cette version de Personal paint est "lite", c'est à dire qu'un tout petit menu manque au logiciel par rapport à la version complète. Pour bénéficier du manuel en français et accéder par exemple aux effets spéciaux, reportez-vous en page 33 pour bénéficier de l'offre spéciale sur Personal paint 4.

Pour commencer, et avant de vous parler le mois prochain dans la rubrique pratique, voici quelques informations sur le fonctionnement du logiciel. Comme dans de nombreux programmes, le bouton gauche de la souris sert à sélectionner et utiliser les gadgets situés verticalement à gauche de l'écran, et le bouton droit sert à accéder soit à la barre menus, soit au paramétrage des fonctions. Certains gadgets sont divisés en deux : par exemple en partant du haut, le deuxième outil vous permet soit le tracé continu en cliquant en haut, soit la forme pleine en cliquant en bas. Il en va de même pour les cercles et les carrés. Si vous utilisez le bouton droit sur ces icônes, vous pourrez paramétrer le type de trait ou le type de remplissage. En infographie, qu'il s'agisse d'un pixel ou d'un élément d'image, on dessine toujours avec une brosse. Voici un exercice simple à réaliser : une fois le programme lancé, avec le bouton gauche choisissez en haut un point de grosse taille, placez le curseur au centre de l'écran, maintenez la pression et laissez une trace dans l'image. Toujours avec le même bouton, répétez l'opération après avoir choisi une autre couleur dans la palette. Lorsque l'écran est rempli de gribouillages, vous trouverez dans les gadgets à côté de la lettre A, l'icône représentant les quatre coins d'un carré. Un clic dessus et le curseur devient une grande croix, c'est le sélecteur de brosse : placez cette croix dans l'écran puis maintenez le bouton gauche enfoncé, déplacez la souris comme pour faire un carré et libérez le bouton. Attaché au curseur se trouve maintenant au lieu d'un petit point, un élément d'image avec lequel vous pouvez dessiner.

Cet exercice, aussi simple soit-il, est la base de l'infographie : si vous l'avez réussi, vous pouvez remplacer les gribouillages par un petit arbuste, le prendre en brosse, et créer une grande forêt, la seule limite est votre imagination et votre patience...

La disquette Amiga Dream fournit une série d'exemples de dessins. Pour y accéder, sélectionnez dans le premier menu "Projet" l'option "Charger image". Sélectionnez par exemple "Clown.gif" et validez en cliquant sur "OK". Impressionnant, non ?



... appelé Personal Paint.

Nibble

JEU

Le jeu de ce mois est véritablement "addict !". Vous êtes un ver de terre perdu dans un labyrinthe. Les couloirs sont parsemés de victuailles que vous ingurgitez à grande vitesse. Le problème est que ces calories vous font grossir à vue d'œil et qu'il devient rapidement difficile de ne pas vous mordre la queue. A vous donc de choisir le bon itinéraire pour vider le labyrinthe de ses legumes et autres jambons.

Pour les personnes qui possèdent un Amiga 1200 ou un Amiga 4000, il est important de désactiver les chips AGA. Nous vous supplions de ne pas renvoyer la disquette pour rien, le jeu fonctionne ! La marche à suivre est simple. Allumez votre ordinateur (avec la disquette Amiga Dream à l'intérieur) tout en appuyant sur les deux boutons de la souris. Un superbe menu doit apparaître. Cliquez sur le bouton "Boot Option" et cliquez (dans la colonne de droite prénommée "Chip Type") sur "Original". Sélectionnez ensuite "Use" puis "Boot" en bas à gauche. La disquette devrait démarrer normalement et le jeu fonctionner parfaitement !

BioZ II

BIORYTHME

BioZ est un charmant petit programme vous permettant de connaître vos biorythmes. D'après certains spécialistes votre état permanent (intellectuel, physique, moral...) varie de manière périodique.

Savez-vous utiliser BioZ II ?

BioZ vous permet de savoir à quel moment, en fonction de votre date de naissance, vos courbes cérébrales, physiques et émotionnelles sont au plus haut... ou au plus bas. Idéal pour savoir si vous allez réussir à un examen ou s'il est temps pour vous de demander votre petite amie en mariage. BioZ se permet en plus de vous donner quelques conseils. Amiga Dream décline toute responsabilité sur toutes les catastrophes personnelles que pourrait engendrer la prise au sérieux des conseils de Madame Soleil. BioZ 2 a été écrit par Michaël Zajac (et pas Jean Jacques Michaël) gentil lecteur Île de France qui gagne un abonnement à Amiga Dream. N'hésitez pas à l'encourager, son adresse est sur la disquette !

Source Blitz Basic

PROGRAMMATION

Pour ceux qui aiment ce Basic assez sélandieux et qui sont fainéants au point de ne pouvoir recopier le programme de Rémon de la rubrique programmation, voici le fichier complet pour générer une rosette (dixit Rémon, c'est pas du seul dessin la rosette ?).

Ne soyez pas cave !

■ [illegible] l'Amiga de votre disquette ... le trou.

■ Faites une copie de la disquette Amiga Dream. Pour ceux qui n'ont pas de copieur, il convient de lancer le Workbench, de cliquer sur le Shell (ou le Cli) et de taper "diskcopy df0: to df0:". A ce moment l'Amiga vous demandera de mettre le disque source (la disquette originale d'Amiga Dream) puis le disque destination (une disquette vierge) ceci plusieurs fois. Lorsque l'opération est terminée, rangez la disquette originale dans un endroit sûr (ainsi que la copie). Amiga Dream ne pourra pas changer les disquettes erronées résultant d'une mauvaise manipulation sur l'original.

■ Avant de mettre un programme dans un ... d'Amiga Dream, ainsi que la documentation ... vérifiez que ... avec la configuration requise (en ... mémoire et ... (...) tous les périphériques que les programmes pourraient ... (... modems...) !

■ Amiga Dream décline toute responsabilité concernant le contenu de la disquette et les problèmes que pourraient engendrer son utilisation.

■ Lorsque nous dupliquons plus de 50 000 disquettes, il arrive inévitablement que quelques unes d'entre elles échappent au contrôle qualité. C'est le cas lorsque vous voyez une petite fenêtre indiquant "Read-write Error" ou "Not a dos-disk". La solution est simple : envoyez votre disquette originale, accompagnée d'une enveloppe (les enveloppes à bulles sont les meilleures) avec votre adresse et timbrée à 4,50 francs. Elle vous reviendra le plus rapidement possible.

Amiga Dream/Disquette en panne, 15 route de Vaugirard ... 190 Meudon

Vous ... [illegible] ... pas diffuser vos programmes sur la ... quette Amiga Dream ... Les programmes ... donnés gagneront un abonnement d'un an à Amiga Dream ainsi que l'estime de toute la communauté Amiga francophone. Envoyez vos jeux, utilitaires, musiques, démos (sans oublier un petit mot avec vos coordonnées, nous autorisant à mettre le programme sur la disquette) à Amiga Dream Rubrique disquette, 15 route de Vaugirard 92190 Meudon.

en hausse

▲ Madrid !
[illegible] 1994 [illegible] 1993 [illegible] 750 millions [illegible]

▲ Jeux CD 32
Les jeux de la CD 32 [illegible] bien. En Europe pour le début de l'année 1994, la répartition des ventes CD est la suivante : 39% Amiga CD-32, 31,3% Pc CD-Rom et 27,6% Mega CD.

▲ Hachette
Une chaîne thématique sur les jeux vidéo [illegible] Matra Hachette vient en effet d'annoncer la création d'une nouvelle chaîne câblée entièrement dédiée aux jeux : jeux télévisés, jeux de société, jeux vidéo.

Je vais Tracker

Le 26 janvier dernier, l'émission Tracker 4 sur Radio [illegible]cage (FG 5 [illegible] de Moulins) a gravé les ondes. Son thème : les remix de grands hits que vous n'avez jamais entendus jusque-là. Rien d'exceptionnel, si ce n'est que Frédéric Bellec, son animateur, travaille uniquement sur Amiga. Les remix et les jingles sortent directement d'un A1200 roulant sous Protracker. La cassette que nous avons reçue est tout simplement [illegible] ! Maintenant, Frédéric recherche des modules [illegible] (composition, synchro, enchaînements, échantillonnage du son) pour alimenter son émission. Radio [illegible]cage, émission Tracker 4, 7 avenue Victor Hugo, 03000 Moulins.

Il était (une fois) Amiga show

L'[illegible] Amiga de Bruxelles annonce l'Amiga show, un salon entièrement consacré à l'Amiga. Les maîtres de cérémonie sont Digital [illegible] Almathera et Commodore Belgique. Les 16 et 17 avril, de 10 à 18 heures, le salon accueillera des revendeurs de [illegible] de jeux et du domaine public mais également des développeurs. L'Amiga 4000 Tower devrait y être présenté ainsi qu'en exclusivité le boîtier d'extension SX1 Microbotics pour l'Amiga CD 32. La console devrait être à l'honneur avec des machines en accès libre [illegible] qu'un concours de jeux permettant de gagner... des CD-32 et une foule d'autres [illegible]. L'entrée fixée à 50 francs belges est gratuite pour les lecteurs qui présenteront ce numéro d'Amiga Dream ! Profitez-en ! Amiga Show, centre culturel Wauterhos, 1640 St Genèse, Belgique. Renseignements : (19-32) 26 26 05 04.

Vous laissez pas doubler !

Le [illegible] (enfin [illegible] nouveau) disponible sur le marché français [illegible] très demandé est passé sous le contrôle d'un nouveau fabricant et Archos le distribue [illegible] mais de manière exclusive. Rappelons pour les [illegible] que le Scan doubler permet d'utiliser les modes 15 Khz de l'Amiga 4000 sur un écran VGA Multisync en doublant les fréquences. Le Scan doubler est disponible au prix de 1 650 francs environ. Archos, Verrière-le-Buisson.

Wanted !

Commodore International recherche un ingénieur support CD 32. Le poste, basé à Westchester, comprend le soutien technique des développeurs hardware et software ainsi que la programmation d'outils de développement (audio, graphismes, CDXL, FMV). Les candidats doivent envoyer la liste des travaux effectués ainsi que le source de leurs programmes à Commodore International Ltd, Human Resources department, 1200 Wilson Drive, Westchester PA. 19380 USA.

Nouveau magazine Amiga

Un nouveau magazine Amiga arrive. Le premier numéro d'Amigraph (c'est son nom) sort en début mai. Entièrement dédié au graphisme sur Amiga, ce bimestriel se présente sous la forme d'exercices dirigés. Il reste en outre ouvert à l'expérience et aux réalisations de ses lecteurs. Disponible uniquement sur abonnement auprès de Vitepro, 47, rue Raymond Marcheron, 92190 Vanves, tél. 46 38 12 15.

De toutes les couleurs

[illegible], créateur de *Personal paint*, annonce *Personal font maker 2.0*. Le logiciel permet de travailler sur des fontes en 256 couleurs pour la vidéo et le multimédia.

Fanzines's story

[illegible]

Fik mag, deuxième du nom, est disponible. Au menu : un édito sur la rivalité Amiga/PC, un article sur la composition musicale sur Amiga, ainsi qu'un billet sur l'Amiga et les jeux vidéo. *Fik mag*, 25-37 rue de Budapest, 62400 Béthune. Distributeurs recherchés.

Le deuxième **Amiga storm** est imprimé. La qualité est toujours au rendez-vous avec des news pros, une nouvelle rubrique CD-32, un dossier sur la réalité virtuelle (que nous n'aurions pas renié dans nos colonnes), une rubrique DP, une rubrique pratique ainsi que quelques pages programmation pour les matheux, toujours aussi incompréhensibles pour le cancre que je suis. *Amiga storm*, Chemin Beauchet, 78490 Galluis.

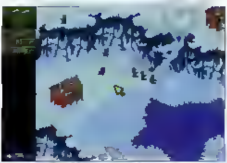
Amiga stereopode a encore frappé (mais c'est tous les mois alors ?) avec ce mois-ci un reportage sur la rédaction d'Amiga Dream. Le comble, c'est que nous ne savons pas qui a fait ce reportage incognito. Il y a un traître parmi nous.

Le monde de l'Amiga. Sous ce titre austère se cache un nouveau fanzine dédié aux derniers Amiga (1200 et CD-32). Côté contenu : des previews, des tests, un comparatif Mega-CD/CD-32. Sur le [illegible], quelques previews, des tests de jeux et un comparatif avec le Falcon.

Le Commodexplorer newsletter version 2 est arrivée. Beaucoup de brèves sur l'actualité de l'Amiga (newsletter oblige) ainsi que quelques informations sur la vie de l'association. *Commodexplorer news*, Philippe Fabry, 98, rue Jean-Richard, 93150 Le Blanc-Mesnil.

Le temps de la reconnaissance

[illegible]



[illegible]

L'Amiga en déclin ? Vous plaisantez. Les résultats des ventes de logiciels de jeux micro en Angleterre pendant la période de Noël mettent les pendules à l'heure : l'Amiga représente 57,5% du chiffre d'affaires global alors que le PC n'arrive qu'à 33,6%. Vous voulez avoir le nom des quatre jeux les plus dans le vent du marché ? *Cannon fodder* sur Amiga, *Mortal kombat* sur Amiga, *Jurassic park* sur Amiga, *Elite II* sur Amiga !

IT forum

[illegible]

Rapide coup d'œil à l'IT forum dont nous n'avons pas pu vous parler le mois dernier. Se déroulant en

[illegible]

février, ce salon professionnel n'a accueilli que très peu d'Amiga. Celui-ci était cependant largement représenté sur le stand CIS. Outre le Scala MM300, le DCTV, Brilliance et Colgon, l'attention des foules s'est concentrée sur le PAR (Personal animation recorder), système d'enregistrement numérique d'images pour la réalisation de séquences animées. Devant le succès remporté par ses produits, CIS nous a confirmé sa présence à l'un des deux grands salons informatiques parisiens de printemps. A noter également que Star présentait un bundle Amiga avec l'une de ses imprimantes.

Migateuf !

[illegible]

Wayne's world, le deuxième du nom est dans les salles, avec des gags encore plus fêlés. Ceux qui adorent ne seront pas surpris d'apprendre que Dana Carvey (Garth dans le film) a un frère prénommé Brad qui a travaillé de manière extensive sur le Video toaster pour l'Amiga. D'après les intimes, Dana aurait pris Brad pour modèle dans la composition du rôle de Garth.

en baisse

▼ **Atari France**
[illegible] ses portes. La [illegible] d'Atari France est donc effectuée [illegible] Grande-Bretagne [illegible]

▼ **World of Commodore**
Le World of Commodore prévu à New York n'aura pas lieu. Les organisateurs préfèrent attendre l'implantation de la console. Est-ce réellement une bonne idée ?

▼ **Commodore Australie**
Commodore Australie a rendu l'âme. Heureusement, la garantie technique est assurée par la société Compuaid. La puissante association Australian Amiga developpers, menée par Greg Perry, reste tout de même confiante : les utilisateurs sont fidèles et un nouvel importateur ne devrait pas tarder à arriver.

[illegible] 16 73 98 48 [illegible] passer un petit [illegible]

Une Époque Formidable

[illegible]

Nudisme

Des skieurs entièrement [illegible] descendant la piste [illegible] que terminine [illegible] trouble pendant [illegible] heures dans [illegible] station de ski du [illegible] [illegible] des professionnels [illegible] la police [illegible] essayé [illegible] une course poursuite [illegible] de estrapades [illegible] naturistes [illegible] section du [illegible] de la [illegible] [illegible] éteint de [illegible] [illegible]eurs

Slurp

Une boîte contenant un [illegible] de parfait chasseur de vampire vient de [illegible] aux enchères [illegible] Sotheby's à New York. [illegible] en acajou contenait une fiole d'ail en poudre, [illegible] lunette pour regarder les vampires dans le [illegible] une Bible, un pieu de [illegible] un moule pour couler des balles en argent, le [illegible] personnel du professeur [illegible]omberg et un crucifix à l'intérieur duquel était [illegible] un pistolet.

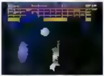
Chinoiseries

Un Chinois vient d'être [illegible] pour avoir aspiré [illegible] personnes [illegible] entre elles [illegible]

Vu à la télé

Dans la pub *Nutella*, la famille [illegible] toute souriante qui mange du Nutella matin, midi et soir joue sur un Amiga 1000. Le plan est très court, mais on reconnaît parfaitement notre merveilleuse machine qu'une jeune écervelée menace de salir avec une énorme tartine de pain blanc couverte d'une couche de Nutella épaisse de trois centimètres.

Dans l'émission [illegible] durant février, une édition spéciale consacrée à l'image virtuelle avait pour superbe décor le casse-briques virtuel créé par [illegible] entièrement sur Amiga.



[illegible]

Macmiga

Infologs devient le distributeur officiel des produits de Utilities unlimited of Oregon pour la France. La gamme des cartes d'émulation Macintosh est donc disponible en version de base pour 3 790 francs, en version A (Sonia et Appletalk) pour 3 690 francs, en version B (Interface SCSI) pour 3 690 francs et en version *Deluxe* (A et B) pour 4 250 francs. La documentation est en cours de francisation. A noter que la version de base existe désormais en version PCMCIA pour Amiga à 1 200 francs. Comme quoi, l'abolition des frontières...

Méga gestionnaire

Mega Informatique [illegible] se lance dans l'édition avec une gamme de logiciels destinés aux PME. Premier à voir le jour, le *Gestion des stocks et facturation*. Le programme permet de gérer jusqu'à 120 fournisseurs, de constituer une base de données de vos clients, de créer un tableau de références pour vos produits (prix d'achat, TVA, stock, prix de vente...), de suivre l'évolution de vos stocks, d'éditer des factures et de consulter vos impayés. En attendant la version finalisée que nous ne manquerons pas de vous présenter, Mega Informatique annonce le développement d'un module de gestion comptable qui reprend les données de la gestion de stock. Une version junior est également prévue. Mega Informatique, St Etienne.

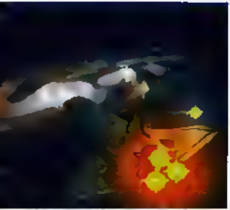
Bec option Street fighter

Les premiers A-Lev [illegible] Master [illegible] et "diplôme d'enseignement supérieur") en "video games development" (traduisez "conception de jeux vidéo") doivent s'ouvrir à la rentrée prochaine à l'Université du Middlesex (traduisez comme vous l'entendez). Les cours seront dispensés par des professionnels de la création et de l'édition. Domark, Sega et Ocean ont déjà confirmé leur participation.

Economiquement correct

Arbedac [illegible] France [illegible] informatique [illegible] France votre vieux réparateur de disques et disquettes [illegible] et facture d'achat) pour toute acquisition de la nouvelle version d'Abe. Rappelons qu'Abe est un logiciel français plein de multiples qualités: antivirus, réparateur, éditeur, interpréteur, didacticiel... (la plomberie ? non, il sait pas encore faire ça, mais nous parlez-en à l'ami Pierre-Philippe). Adfi, résidence les Cônigues, 80 rue André Theuriet, 63000 Clermont Ferrand.

Imaginord



Imaginord, le salon des jeux vidéo et de l'image de synthèse aura lieu le dimanche 3 avril 1994 à Henin Beaumont (16 km de Lens et Douai). La manifestation permettra aux visiteurs de découvrir les dernières innovations technologiques en matière de jeux vidéo et d'images de synthèse. Les nouvelles consoles de jeux vidéo CD-32, 3DO, Jaguar, CD-I seront présentées ainsi que leurs derniers logiciels. Les consoles plus classiques Sega et Nintendo ne seront pas pour autant délaissées de même que le 1200 et le PC. Sur 1200 m2 seront représentées de nombreuses sociétés : vente de jeux vidéo, vente de domaine public, vente de consoles et micros, concours divers. De Paris, l'accès à Henin Beaumont se fait par la Nationale A1, un parking de 1 500 places permettra d'accueillir les visiteurs. Renseignements : (16) 21 75 80 10

C'est nouveau

L'Amiga center scutiat d annonce l'arrivée d'un nouveau logiciel de dessin sur Amiga. Permettant l'exploitation du mode AGA, le logiciel est dit révolutionnaire dans son utilisation. En effet, ne vous attendez surtout pas à voir un pinceau géré à la souris avec des petites icônes sur le bord de l'écran... on vous a dit révolutionnaire. Réponse à cet insoutenable suspense dans quelques mois.

We are the world...

Des musiciens du monde entier viennent de se réunir pour produire un CD prénommé *Amiga experiment disc*. Entre quinze et vingt morceaux de choix seront enregistrés en studio grâce à un Amiga 500+ tournant sous Octamed. Le prix du CD ne devrait pas excéder (exCD ?) 160 francs et sera disponible chez tous les bons revendeurs de DP d'ici quelques mois.

Bâtisseur d'empire

Impressions ... Detroit ... une simulation automobile... pas tout à fait comme les autres puisqu'il vous faudra gérer durant un siècle (de 1908 à 2008) une société automobile. Choisir une région pour bâtir votre empire, mettre au point des nouveaux prototypes, élaborer votre campagne publicitaire, gérer votre développement... autant de tâches qu'il vous faudra assumer avec calme devant les grèves, les guerres, les nouvelles lois et la concurrence acharnée. *Detroit* peut accueillir trois joueurs (humains ou simulés par l'Amiga) et dispose d'une interface intuitive. Bref, *Detroit* est un véritable jeu de stratégie que les inconditionnels de *Sim city* ou autres *A train* seront ravis de découvrir.

AVEZ-VOUS UN BON LOGICIEL ?

ADEI

LES SÉRIES DE PROGRAMMATION

Cartomanie

La carte AT230 Turbo (carte 68030 à 40 MHz disposant d'un connecteur d'extension) garde son prix original (2 990 francs TTC) mais est maintenant livrée avec 1 Mo de RAM 32 bits. Une excellente nouvelle avant l'arrivée d'une nouvelle extension pour cette carte : un sampler 16 bits de facture professionnelle. Côté carte graphique, l'EGS Spectrum est désormais livrée avec 2 Mo pour le prix d'un seul (3 690 francs TTC). Disponible chez CIS Pessac.

Game's organizer

La société anglaise Logaa distribue des pages au format agenda Filofax destinées aux fous vidéo : vous pourrez maintenant insérer entre votre planning et vos numéros de téléphone des pages pour y inscrire vos scores, astuces, mots de passe et notes diverses. Nous sommes tous de grands enfants.

Basic instinct

Somewaré importe enfin le Blitz2 basic. Il est dès maintenant disponible en version anglaise au prix de 290 francs. La documentation en français devrait arriver fin avril. Les possesseurs de la version originale se verront bien entendu proposer une mise à jour. Une affaire à ne pas manquer avec l'arrivée de la rubrique Blitz basic ce mois-ci !

Vous ne ramerez plus !

Bonne nouvelle pour les utilisateurs qui ont plus d'ambition que de RAM. La société californienne Virtual reality labs vient de terminer la dernière version de son célèbre logiciel de création de paysages fractales : Vista pro lite. Ce dernier reprend toutes les fonctionnalités de la version 3.0, à commencer par le support des chips AGA. En revanche, et c'est la principale amélioration, pour un travail demandant 5 Mo de RAM sous Vista pro 3.0, la version Lite n'en demande plus que 2.

Un C64 pour 50 francs

Five star, société anglaise du domaine public, vient de lancer deux packs à succès pour l'Amiga. Le C64 emulator comprend la dernière version de cet émulateur C64 ainsi que 50 jeux sur cette machine. Le ZX Spectrum 48 Ko est un émulateur ZX comprenant, de la même manière, 50 jeux Spectrum. Le plus surprenant est que ces packs coûtent moins de 5 Livres Sterling. Idéal pour les nostalgiques. Five Star, 48 Nemesa, Amington, Tamworth B77 4EL, Angleterre.

Le démon est là !

Le nouvel Overdrive, célèbre disque dur d'Archos, est arrivé. Dans un boîtier moulé s'accordant parfaitement avec le style de votre Amiga, l'Overdrive dispose d'une patte de fixation au 1200. La vitesse de lecture est désormais configurable afin de le rendre compatible avec toutes les applications. Livré installé, prêt à l'emploi.
Archos nous signale également que le problème de compatibilité entre l'Overdrive et la carte accélératrice GVP Turbo II a été résolu. Les personnes ayant un problème de ce type peuvent contacter Archos pour changement immédiat de leur contrôleur. Archos, Verrières-Le-Buisson, tel : 60 13 90 49.

Le disque dur Overdrive

Good idea, yeeh

Quill marketing vient de lancer un produit révolutionnaire pour imprimer vos plus beaux dessins sur des tee-shirts : le *T shirt printing kit*. Le processus est simple et fonctionne avec toutes les imprimantes. Quill vous livre un papier spécial en fonction de votre imprimante (matricielle, à jet d'encre, thermique ou laser). Ce papier a la particularité d'être un peu plus poreux que le papier classique. Il vous suffit ensuite d'imprimer vos oeuvres en couleurs ou noir et blanc. Une fois le travail fait, retournez le papier, plaquez-le contre un tee-shirt et passez un coup de fer à repasser. Le résultat est digne de n'importe quel imprimé professionnel ! Quill marketing, 17 Hemmings Close, Norwich, NR5 9EH, Angleterre.

Sauvez vos écrans !

Connaissez-vous *Afterdark* ? Découvert sur Macintosh ce "screen saver" (programme qui vise à économiser votre écran lorsque vous laissez votre machine allumée) fait des émules. Maxon vient de lancer *Maxon magic*, un screen saver paramétrable dont les quinze modules sont directement inspirés d'*Afterdark* : aquarium, flying toasters, crazy worms, clock, messages... Dans la foulée, *Maxon magic* permet également d'assigner à un événement (clic de souris, insertion d'une disquette, apparition d'une fenêtre...) un son au format IFF. Absolument inutile, mais tellement agréable !

Feux test

Carton rouge au magazine anglais *Amiga action*. Dans le numéro de février un dossier sur les beat'em up mettait en concurrence *Mortal kombat*, *Body blows galactic* et *Elfmania* avec un léger avantage pour *Mortal kombat*. Or *Elfmania* n'est pas encore sorti et *Amiga action* a fait son test sur la foi d'une seule preview du logiciel. Ce n'est pas la première fois que ... l'avenir d'un logiciel ayant demandé des mois de travail remis en cause par un article trop vite écrit et plates excuses d'*Amiga action* qui jure ne jamais recommencer. Pas sérieux, ces journalistes de jeux vidéo.

3D à gogo

Scenery animator V4.0 arrive en France grâce à CIS. Rappelons que ce logiciel permet la création de paysages 3D en fractales. Principal concurrent de *Vista pro*, *Scenery animator* offre la fonctionnalité unique de prévisualiser de manière rapide une vue en perspective du paysage. Dans la foulée CIS nous annonce la disponibilité effective de la version française de *Caligari 24*, célèbre logiciel de modélisation 3D. CIS, Pessac.

La vie quotidienne des héros

En Angleterre, un magazine entièrement consacré aux aventures des héros de jeux vidéo vient de voir le jour. Publié par Dark horse international (déjà auteur des comics *Robocop*, *Aliens* et *Predator*), *Max overload* comprend 84 pages de bandes dessinées dans lesquelles vous retrouverez *Chuck rock* et la bande des lemmings.

La roue de la fortune

En Angleterre, les logiciels de prédiction fleurissent sur Amiga : loterie nationale, loto sportif, courses, chaque jeu de hasard a son programme. Le magazine anglais *Amiga CU* s'est amusé à mesurer leur degré de fiabilité. Surprise, les résultats sont plutôt concluants. *Soccer expert* a pu prédire le résultat de 7 matchs de football sur 10 joués. *Oracle* a choisi 8 chevaux placés sur 10 courses et *The tipster* 6 chevaux sur 10 courses. Des résultats qui font d'autant plus rêver que l'auteur de *Oracle* ne travaille plus et vit de ses gains aux courses...

Adams family

L'association Adams recherche pour la fête de la musique 94 des Amigaphiles musiciens ou demomaniaques pour participer à une soirée 100% Amiga dans le Maine et Loire. Les propositions (et éventuellement échantillons de vos travaux) sont à envoyer à Adams, 16 rue Albert Veillon, 49300 Cholet.

Ects de printemps

L'Ects, European computer trade show, grand messe de l'industrie du jeu vidéo a lieu deux fois par an. La session de printemps marquera sans aucun doute le développement des plates-formes CD : CD-32, bien entendu, mais également PC CD, CDi et 3DO. A cette occasion, un jury de spécialistes décernera les Ects awards dans 18 catégories : meilleur jeu français, allemand, italien, scandinave, espagnol, japonais et américain, meilleure machine, meilleur développeur, prix de l'originalité, meilleur jeu CD, prix de l'innovation, meilleur hardware, meilleur jeu micro, meilleur jeu console, meilleur jeu toutes catégories, meilleur éditeur, prix Ebc... Avec autant de prix, les organisateurs ne risquent pas de faire de jaloux, chacun aura le sien. Nous sommes tous de grands enfants (bis).

AGENDA

◆ Bit Movie 94
31 mars-4 avril 1994
[illegible]
La grande [illegible] de l'image [illegible]

◆ Imagineuf 94
3 avril 1994
[illegible], France
[illegible] salon des jeux vidéo et de l'image virtuelle

◆ European Computer Trade Show
10-12 avril 1994
Business Design Center
Londres, Angleterre
Le plus grand salon professionnel du jeu vidéo

◆ Amiga Show
15-17 avril 1994
[illegible]
[illegible], Belgique.
Le salon belge de l'Amiga, une fois

◆ Midi, Electronic and Music Show
22-24 avril 1994
Wembley, Londres, Angleterre.
Quand la musique et l'Amiga font bon ménage

◆ International Leisure High Tech Trade Show
2-4 juin 1994
[illegible], France
Nouveau salon dédié aux professionnels du jeu vidéo et du multimédia.

◆ Amiga DP Show 94
4 septembre 1994
Grenoble, France
Salon du domaine public regroupant associations, [illegible] et développeurs

◆ Live 94
20-25 septembre 1994
Earl's Court, Londres, Angleterre
L'équivalent européen du CES américain pour découvrir les [illegible] de demain

Com1 ouragan

MODEM

La société bordelaise Com1 commercialise depuis quelques temps un package incluant le célèbre *Light modem* accompagné d'un logiciel fonctionnant sur tous les Amiga et pouvant exploiter la norme Minitel Photo. Le prix devrait être aussi light que le modem. Com1, Bordeaux-Cestas.

Maximage (bis)

[illegible]

Suite à l'annonce faite le mois dernier concernant la société Maximage dans ces colonnes, son équipe nous informe qu'une erreur de sa part s'est glissée dans l'adresse. Il fallait lire "Maximage SC/8c ce Grégory BP 56 60480 [illegible]". Comme nos lecteurs n'ont pas pu rectifier d'eux-mêmes, Maximage s'engage à indemniser les malheureux qui ont envoyé un courrier et l'ont vu refusé : 5,60 francs seront remboursés par déduction sur la première commande. Rappelons que Maximage prend en charge la numérisation et l'impression de vos images.

Kick off III

JEU

[illegible] Kick off III

Kick off III arrive sur Amiga 1200 et CD-32. Les révolutions qu'ont déclenché les précédentes versions laissent présager du meilleur pour cette troisième mouture. 32 équipes internationales, chacune ayant son propre style de jeu, entreront en compétition pour décrocher la Coupe du monde (affreux, affreux...). Plus de 2 000 cadres d'animations, des effets sonores hyper sophistiqués, une jouabilité méga [illegible]... *Kick off III* est attendu pour juin.

Amiga video studio

[illegible]

L'*Amiga video studio* est un pack destiné à tous ceux qui ont un Amiga et qui souhaitent en exploiter la puissance pour travailler la vidéo. Le pack est composé du Glock GVP, de Sonic MM300 et d'Echo 100. Ces trois composantes permettent de réaliser de manière professionnelle montage, incrustation, titrage... L'ensemble est disponible au prix de 5 990 francs au lieu de 8 470 francs.

AXE INFORMATIQUE
92 ,COURS JULIEN 13006 MARSEILLE
TEL: 91.48.40.55 - FAX : 91.42.70.12

FOURNIE AVEC NG MANETTE
JEUX
CABLE PERITEL
ALIMENTATION

2490 F

Module FMV pour CD32...... 1590 F

Permet de visualiser des films et des Kodak Photo enregistrés sur support laser

2490 F

AMIGA 4000/030 68030/25Mhz
4 Mo de RAM Disque dur 120 Mo
Kickstart et Workbench 3.0 Français
lecteur haute Densité 1.76 Mo
Vidéo 262000 Couleurs/16 millions

9990 F

AMIGA 4000/040 68040/25Mhz
6 Mo de RAM Disque dur 250 Mo
Kickstart et Workbench 3.0 Français
lecteur haute Densité 1.76 Mo
Vidéo 262000 Couleurs/16 millions

AMIGA 1200 + Disque Dur 85 Mo + Extension 4 Mo + Horloge + Coprocesseur 68881/16Mhz

Copro offert **9190 F**

A600/A1200 85Mo	1590 F
A600/A1200 120Mo	1990 F
A600/A1200 170Mo	2390 F
A600/A1200 220Mo	3890 F

AMIGA 1200+HD 85Mo	4150 F
AMIGA 1200+HD 120Mo	4450 F
AMIGA 1200+HD 170Mo	4960 F
AMIGA 1200+HD 220Mo	5350 F

GVP A1230 Turbo µP 68030 40Mhz, Copro 68882 40Mhz 4Mo Ram 32 bits 60ns **9190 F**

GVP A1230 Turbo2 µP 68030 50Mhz Support Copro 4Mo Ram 32 bits 60ns **6490 F**

DKB Carte pour A1200 + Horloge + Emplacement copro

DKB + 0 Mo	990 F
DKB + 1 Mo	1290 F
DKB + 4 Mo	1990 F
DKB + 4Mo+Copro 33Mhz	2990 F
Copro 68881 16Mhz.	590 F
Copro 68882 33Mhz	990 F
Ext 512Ko pour A500	290 F
Ext 1Mo pour A500+	490 F
Ext 1Mo pour A600	490 F

1085S	1190 F
1084S	1490 F
1942	3290 F
SVGA PC	1990 F

Scanner 64 niv de Gris	990 F
Scanner 256 niv de Gris	1490 F
Souris AMIGA à partir de	129 F
Souris Optique	295 F
Boitier POSSO 3.5	139 F
Lecteur externe AMIGA	550 F
Lecteur ext 1.76Mo/A1200	1290 F
Contrôleur IDE 3"5/2"5 A500	1290 F

FINAL COPY II	590 F
WORDWORTH II v|	950 F
PROWRITE 3.3	590 F

DPAINT IV AGA v|	13? F
BRILLIANCE	**1590 F**
CALIGARI v|	1590 F
IMAGINE 2.0	1990 F
IMAGINE 3.0	**N.C**
ESSENCE II	550 F
MORPHUS	N.C
REAL 3D V2.0	3700 F
AD PRO V2.5	1690 F
MORPH PLUS	1590 F
VISTAPRO V3.05	550 F

SCALA MM 211 v|	1340 F
SCALA MM300	**2990 F**
N 1 TITLER	500 F
MONTAGE 24	N C
MEDIA POINT	N C

QUARTERBACK V5.12	59? F
QUARTERBACK TOOLS	580 F

VISION 24 GVP1	2490 F
EGS SPECTRUM (GVP)	4490 F
OPAL VISION	3990 F
DCTV tout Amiga	2290 F
MODULE RVB (DCTV)	1590 F

Démonstration sur rendez vous

DUB 3+ II	940 F

170 Mo	**1750 F**
210 Mo	1990 F
250 Mo	2290 F
340 Mo	**2550 F**

Devis GRATUIT

BON DE COMMANDE A RENVOYER A AXE INFORMATIQUE VPC 92 COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

NOM ______
ADRESSE ______
VILLE ______ TEL ______
VOTRE CONFIGURATION ______

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT

☐ CB
☐ CCP
DATE
SIGNATURE

Mais sombre est ce jour
JE NE SAIS SI CELA SUFFIRA !
AUCUNES !
MAITRE ?
Il est grand temps
Mon nom est Mémoire
FIN

BONS PLANS
des super affaires

DES OFFRES EXCEPTIONNELLES RÉSERVÉES AUX LECTEURS D'AMIGA DREAM

Les offres ci-dessous sont réservées aux lecteurs d'Amiga Dream. Vous y trouverez des [illegible] prix que [illegible] Pour en profiter [illegible] lorsque vous achetez [illegible] en boutique, présentez le magazine [illegible] achat. [illegible] vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous [illegible] votre commande [illegible] règlement [illegible]. Réponses [illegible] magazine [illegible] Attention [illegible] offres ne sont valables que jusqu'à [illegible]

Afiv
[illegible] de réduction sur le tirage papier d'image Amiga.
10% de réduction sur tous les CD-Rom.
Afiv, 10 rue Lépante, 06000 Nice. [illegible]

Artiodactyl France Informatique
[illegible]

Axe Informatique
[illegible]
Axe Informatique [illegible]

Axe loisirs
10% de [illegible] sur [illegible] Amiga.
10% [illegible] CD pour Amiga [illegible]
Axe Loisirs, [illegible] 13006 Marseille. [illegible]

Cia
[illegible] de réduction sur les [illegible] publicité.
Cia, 233 [illegible] 83000 La Seyne sur Mer. [illegible]

Cude
[illegible]
10% de réduction sur le Drive XL [illegible]
10% de réduction sur [illegible] Disk [illegible]
[illegible] de réduction sur le DKB [illegible]
Cude [illegible]

Edi
[illegible]

Fbi
[illegible] 3 990 francs.
[illegible] 990 francs.
[illegible]

Fds
[illegible] l'achat de 2 [illegible]
Fds, BP 134 [illegible]

Floppy
[illegible]
Floppy, [illegible] Nancy [illegible]

Gélain
[illegible] 1 390 francs.
Gélain [illegible] Lyon [illegible]

Ifo
[illegible] 6 commandées.
[illegible] 390 francs [illegible] de commande.
Ifo, [illegible]

Jessico
[illegible] 100 francs [illegible] commande.
Jessico, 130, bd de [illegible]

Orion diffusion
[illegible]

[illegible]

Phase
[illegible] 4 Mo.
10% de réduction [illegible] compatible AGA [illegible]
10% de réduction [illegible]
DSS+ [illegible]
Phase, [illegible]

Phoenix DP
[illegible]
10% de réduction sur les CD pour Amiga.
Phoenix DP, BP [illegible] 64000 Pau Cedex. [illegible]

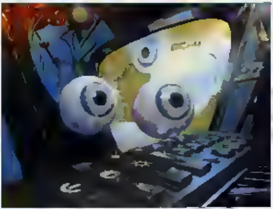
Silicone DP
[illegible]

Softeng
[illegible] 2 290 francs [illegible]
[illegible] 190 francs.
3% de remise sur les CD pour Amiga et PC.
Softeng, [illegible]

Sommware
[illegible] 90 francs au lieu de 340 francs.
Sommware, [illegible]

[illegible]

IMAGINA 94
chacun son clone



Une seule fois par an à Monte-Carlo du 16 au 18 février se déroule le plus prestigieux festival européen consacré à la synthèse. "Le temps des clones" c'est le thème choisi de la treizième édition d'Imagina. Le festival s'articule autour de la compétition d'œuvres nouvelles utilisant les dernières trouvailles technologiques. Mais Imagina c'est aussi des conférences, des réflexions sur l'avenir des nouvelles technologies et la présentation de matériel de pointe. Avec toujours plus de succès, Imagina a cette année battu ses records d'entrées : 4 000 visiteurs se sont bousculés à ses portes (malheur aux personnes sans badges...) contre 3 200 en 1993... C'est dire que l'image de synthèse intéresse de plus en plus de monde !

Le salon s'étendait jusqu'au Sporting club de Monte-Carlo. A quelques pas du Centre des congrès, ce nouvel espace consacré à l'image ont été présentés les meilleurs moments de la production internationale, ainsi que la totalité des œuvres en compétition. En raison de l'affluence, les séances de projections du soir se virent doublées : une dès 19h00 et l'autre plus tardive à 21h00, ainsi l'ambiance "heure de pointe" des années précédentes a disparu et il semble que nul ne s'en plaigne. Autre innovation du cru 94 : l'apparition de trois nouvelles récompenses aux côtés des "classiques d'Imagina" : le prix de la Scam (société civile des auteurs multimedia) a pour but de distinguer l'œuvre d'un auteur français réalisée en images de synthèse ayant fait preuve de création personnelle. La CST (Commission supérieure technique du cinéma) remet une mention spéciale destinée à souligner la qualité de la bande sonore de l'une des œuvres de la sélection officielle et ne s'en tient pas là puisqu'il ajoute une mention particulière récompensant une œuvre réalisée dans les pays de l'Est européen. Cette dernière distinction est due à l'initiative de la mission Europe de l'Est du ministre de l'Industrie, des Postes, des Télécommunications et du Commerce extérieur. Côté matériel, une trentaine de stands différents (Silicon graphics, Softimage, Wavefront Explore, etc.) présentaient leurs dernières nouveautés accentuant une fois de plus l'aspect haut de gamme du festival. On peut déplorer tout de même le peu d'attention accordée aux micros, est-ce vraiment une question de place ? Il est bon de saluer les efforts incontestables de l'Ina (Institut national de l'audiovisuel) à l'origine de ce festival car sa portée professionnelle est internationale et reconnue de tous et pas seulement de ses pairs. Même si la sélection se fait par la toute petite pointe de la pyramide au risque d'attribuer la cerise aux mêmes chaque année, la nouveauté et la qualité étaient présents.

Touche pas à mon répliquant !

"Le temps des clones" est donc à l'honneur en 94. À ceux qui se demandent la raison de ce choix, Philippe Queau responsable du programme répond : *"nous avons placé le cru 94 d'Imagina sous le signe des noces virtuelles de l'humain et du répliquable, le mariage des visages et des machines, l'alliance des gestes et des capteurs, bref l'hybridation croissante du monde réel et des mondes virtuels"*. Pour ne pas nous laisser dans notre ignorance, les six conférences du Centre des congrès se sont efforcées au cours des trois jours (à raison d'une le matin et d'une l'après-midi) de dresser un tableau choisi de l'état des choses. Elles nous ont présenté des systèmes qui utilisent de simples caméras vidéo et permettent de "cloner" une personne et de l'animer en temps réel. L'ère des "répliquants" s'approche de nous à grands pas ! La grande mode des années futures s'annonce aussi avec le déve-

loppement des téléconférences : plusieurs personnes éloignées par des milliers de kilomètres de distance, avec des océans les séparant, pourront malgré cela être virtuellement ensemble dans un même lieu. En outre elles pourront échanger des objets virtuels, se toucher et avoir d'autres interactivités particulières (voir notre dossier du numéro précédent). L'imaginaire peut lâcher ses brides et faire place nette à de nouveaux délires...

Interactivité session

Les conférences ont démarré sous le signe de l'interactivité avec celle consacrée à "La télévision interactive et autoroutes numériques". Robert Sidoe (du Home box office Usa) présentait l'une des télévisions d'Orlando (Usa) qui permet à quelques milliers de foyers d'accéder à l'équivalent de 500 canaux de télévision interactifs. Il est possible de programmer ses horaires de diffusion pour choisir des films à la carte et accéder à son poste aussi simplement que sur un Minitel. Les responsables de ces bienfaits sont les nouvelles normes de compressions numériques rendant possible l'émission d'un nombre énorme d'informations. C'est ainsi que l'émission d'images se voit offrir des possibilités proportionnelles à ces progrès. Les chaînes de télévision consacrées aux jeux comme Sega channel en sont de vivantes illustrations. Elles permettent à différents participants de jouer ensemble à une même partie sans qu'ils aient besoin d'être physiquement dans le même espace. Ils sont ensemble dans l'espace virtuel ! Ce type de jeu a un avenir tout tracé avec des télévisions de ce type, les mordus vont pouvoir se retrouver réunis dans la grande famille interactive sans nombre limite. Souhaitons cependant que la démocratisation de ce système n'affecte pas la qualité ludique de nos jeux, déjà toute relative (la qualité graphique est loin de souffrir, au contraire elle nous épate chaque année davantage !). A propos de virtuel et de jeux, Yuso Nakomi, directeur général de Sega au Japon, a exposé la stratégie de la société pour les prochaines années. Il a évoqué les projets de nouveaux matériels et a conclu sur les nécessaires stratégies d'alliances industrielles. A vrai dire, il a surtout insisté sur ce dernier point. Robert Faber de 3DO company (Usa) a présenté quant à lui les futures applications de leur console, produit prometteur mais encore quelque peu flou au niveau des possibilités graphiques et des applications. Mais ces dernières ne sont-elles pas toutes en train de devenir des standards dans le domaine des jeux ? En résumé, actuellement, il est possible d'animer en temps réel des objets texturés en 16,7 millions de couleurs et de les ombrer. Les premiers casques virtuels tout public (beaucoup plus légers et plus compacts que les "dinosaures" de l'an dernier) sont annoncés pour la fin de cette année. Bientôt, grâce au réseau téléphonique, il sera possible de se connecter sur des méga-parties dans des univers virtuels. Ces nouvelles communautés virtuelles, sans précédent, posent des questions aux sociologues et à tous les intervenants des images de synthèse. La perception humaine va-t-elle s'en trouver modifiée ? L'approche de la réalité est déjà un problème pour beaucoup, ce type de système ne va-t-il pas renforcer le manque de communication directe ? Et pourtant les fruits de ces progrès s'ouvrent sur d'autres horizons, d'autres champs de perceptions et de recherches qu'aujourd'hui nous entrevoyons encore à peine.

Virtuel, vous avez dit virtuel ?

(ou "les nouvelles frontières de la perception") Jeffrey Shaw (Zkm, Allemagne) a présenté Eve, un environnement virtuel étendu composé d'un dôme gonflable de douze mètres de diamètre, et d'un robot de projection asservi aux mouvements de la tête de l'observateur. Un spectacle virtuel-stéréoscopique-interactif (ouf !) est ainsi partageable par les spectateurs présents sous le dôme. Ce système a notamment été utilisé pour la simulation de la ville archéologique de Catal Huyuk. Différents intervenants tels Davos Lorne (Aqua thought foundation, Usa), Russe Taylor (université de Caroline du Nord, Usa), nous ont dévoilé ces mondes virtuels où l'homme interagit dans des univers variés aussi nombreux que les champs d'activité humaine : l'art, l'industrie, la science. Les applications de la réalité virtuelle sont illimitées et ne demandent qu'à se développer. L'utilisation des images de synthèse comme

Il est possible de programmer ses horaires de diffusion pour choisir des films à la carte et accéder à son poste aussi simplement que sur un Minitel.

IMAGINA 94
chacun son clone

mode de représentation est encore nouveau et va perdurer, mais les systèmes type "capteur" sont déjà en passe d'être supplantés par des nouvelles manières d'enregistrer et de reproduire les mouvements humains. Ces méthodes plus ergonomiques et surtout moins contraignantes attirent l'attention.

Histoire de clones ou les "acteurs virtuels"

Cette conférence très intéressante correspond sans doute le mieux au thème des clones choisi cette année. Il s'agit surtout de faire le point sur le réalisme du clonage virtuel mais aussi sur les méthodes utilisées pour l'analyse et l'animation en temps réel du visage ou du corps humain. Fumio Kishino (Advanced telecommunications research Japon) a exposé les recherches menées dans le cadre du consortium ATR et a présenté une chaîne complète d'analyse et synthèse en temps réel du visage. Cela donne une esquisse de futur visiophone où vous serez possible, à l'aide d'un casque, d'évoluer dans un monde virtuel. Vous garderez votre apparence physique et aurez vos propres gestes restitués totalement, cela grâce à l'alliance d'une simple caméra vidéo et d'un ordinateur. Ces recherches appartiennent encore au domaine expérimental mais sont pleines de promesses d'avenir pour les télécommunications. Philippe Limantour (Medialab, France) et Christian Benoît (Icp Grenoble, France) ont montré leur système d'analyse de visage parlant de l'Icp sachant contrôler à distance un visage synthétique développé par Medialab. Ce système est d'ailleurs utilisé pour la série *Chips and Clyde* diffusée sur Canal+. La France peut se vanter avec ce genre de programmes d'être pionnière en matière d'animations en temps réel. Ce mode d'animation autorise des taux de productions rapides. Médialab fabrique, par exemple, un épisode de vingt minutes de *Chips and Clyde* en cinq jours. Contrairement aux méthodes "traditionnelles" d'animations synthétiques, que ce soit par points clés ou même par système de cinématique inverse, cette fois-ci un opérateur appelé "marionnettiste" anime à l'aide de capteurs une marionnette en synthèse. La prouesse, pour ceux qui ne veulent rien entendre, c'est encore que tout cela s'effectue en temps réel ! Pour en revenir aux "communautés virtuelles" et à leurs perspectives d'avenir, les communautés virtuelles sont des "mondes" peuplés de clones 2D et 3D représentant des personnes réelles qui peuvent ainsi se retrouver virtuellement dans le "cyberespace". Carl Loeffler (University [illegible]) fait le point sur le Virtual polis. Qu'est-ce ? Une ville virtuelle permettant une sorte de "télé-existence distribuée". Elle est capable d'accueillir un nombre illimité d'"habitants" représentés sous forme de clones et disposant d'espaces privés, de terrains virtuels librement constructibles. Elle dispose de tous les services habituellement disponibles dans le monde réel. Virtual polis est en cours d'expérimentation avec trois points d'ancrage réels : Pittsburgh, Vienne et Tokyo. Lennart Fahlen (Swedish Institute of computer science, Suède) a illustré les progrès très rapides des outils de télétravail avec des applications de "simulation virtuelle distribuée" au travail collaboratif d'entreprises implantées sur les réseaux aériens Giganet. Chaque utilisateur est incarné par un clone 3D disposant d'une "aura" et un "nimbe" ainsi que d'autres outils de partage virtuel de champs d'intérêts. Il peut ainsi travailler dans des salles de conférences virtuelles avec d'autres personnes. Comme sur le Minitel on pourra se brancher sur différents réseaux. Avec un aspect, une allure ou un comportement paramétrable individuellement, où il sera possible grâce à des interfaces du type casque ou combinaison, de ressentir ou même de vivre des sensations encore aujourd'hui inconnues. Ces futurs réseaux seront accessibles par le téléphone.

Vous garderez votre apparence physique et aurez vos propres gestes restitués totalement, cela grâce à l'alliance d'une simple caméra vidéo et d'un ordinateur

Les magiciens d'images

La dernière des conférences s'est intéressée aux "effets spéciaux", le bouquet final. Chaque année cette session prestigieuse convoque le gratin des magiciens mondiaux de l'image pour leur extorquer leurs secrets de fabrication. Xavier Nicolas, Christian Guillon (ex Machina, France) ont fait le point sur la diversité des applications du cinéma numérique (morphing, incrustation, matte-painting, restauration d'images, étalonnage hybride

tion synthétique/réel). Pour mieux nous faire comprendre leurs trucs, ils illustrent leurs connaissances à travers quelques exemples de productions françaises. Il est à déplorer d'ailleurs le maigre usage des effets spéciaux en France, alors que le savoir-faire existe réellement. Mark Dippé (ILM, USA), pour conclure ce programme en feu d'artifice nous a dévoilé les mystères de *Jurassic park* en 45 minutes: nous avons goûté avec délice aux arcanes de ce morceau d'anthologie. Toutes les scènes où sont présents les dinosaures ont d'abord été tournées avec les acteurs, en respectant les mouvements de caméra prévus dans le scénario. Puis après le développement du film, les dinosaures ont été "calés" image par image avec le décor, un vrai travail de titan. Les ombres et les avant plans ont attendu la phase finale pour apparaître. Chaque étape a été traitée à la main, hormis la modélisation et l'animation des dinosaures réalisées en images de synthèse. Mark Dippé a souligné l'importance des détails, dans une scène du film une des bestioles entre dans le champ par la droite, celle-ci à son passage arrache un arbre puis se jette sus une autre créature, tandis qu'au loin des dinosaures s'enfuient apeurés. Au premier plan se trouvent les héros du film fascinés et pétrifiés devant ce spectacle. Au commencement il y eut le tournage de la scène où les acteurs sont gagnés par la panique. L'arbre, lui, a été préparé avant le tournage, et lors de la prise celui-ci s'écroule (aidé des techniciens cachés dans les fourrés). La seconde phase du travail consiste à caler au millimètre près le déplacement des créatures virtuelles (ordinateur) avec les mouvements de caméra sur le décor (réel). Pour ceux-ci lors du tournage des petits repères visuels sont placés dans le décor (un petit carré blanc par exemple). Puis ceux-ci sont reconstitués en 3D avec cette fois-ci les dinosaures en action. Grâce aux repères placés dans le décor réel les techniciens d'ILM équipés d'un système qui affiche simultanément le décor réel et virtuel ont pu ajuster les deux. Il ne restait plus qu'à calculer les dinosaures et à les incruster dans le plan. A ce stade il faut encore ajouter les jets de poussière provoqués par ces charmants animaux pour renforcer le réalisme de l'action. Les jets de poussière sont donc filmés à part, sur un fond noir, puis incrustés en transparence. Pour les avant plans (les acteurs), le détourage à la main est nécessaire puis par un système de masques on "remaniputa" les personnages devant les dinosaures. Tous ces trucages sont réalisés en numérique, et chaque image a une résolution 4096x3072 lignes, le poids de ces images est incroyablement lourd. La dernière étape est celle de l'étalonnage, on analyse les couleurs et la luminance du décor réel pour pouvoir le raccorder sur les animaux de synthèse. Le plus gros travail a été, selon Mark Dippé, non pas le mode d'animation 3D des créatures, ni même la qualité des images de synthèse, mais le comportement de ces animaux. N'oublions pas qu'il reste une énigme pour les scientifiques. Et il a fallu avoir un don certain d'extrapolation pour faire évoluer un monstre de sept tonnes d'une façon réaliste. Six mois de recherche en sont arrivés à bout ! A partir de documentaires sur le rhinocéros, les éléphants ou même les animaux évoluant en groupe, l'équipe chargée des effets spéciaux a trouvé leur comportement. Elle s'est interrogée sur le mode de réaction de la peau, son élasticité par rapport au poids.

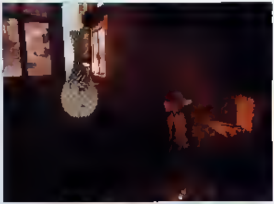
[illegible] de la catégorie [illegible]

Des prix, des hommes et des théières

Ou comment s'est déroulée la sélection finale et la remise des prix. La sélection a lieu tout au long de l'année, chacun envoie sa bande à l'Ina qui se charge de faire la sélection finale en fonction des différentes catégories représentées. Frisson: c'est au cours des deux premières soirées d'Imagina que les heureuses sont présentées au public. Il n'y a plus qu'à s'armer d'un crayon pour voter selon ses goûts. Ce n'est qu'à la fin que le verdict est rendu et que chaque lauréat part avec une théière en poche (le premier objet modélisé en 3D). Le pre-

IMAGINA 94

chacun son clône



[illegible]

mie so[illegible] es cinq catégories : Générique, Simulations-Visualisations (exemple : simulation et gestion des fluides), Fictions, Écoles et Universités, Vidéo-clips viennent chercher notre appréciation. Cette année nous avons été nombreux à nous interroger sur le sens donné à la catégorie "Fiction" : n'est-il pas question d'une histoire et d'un contenu en général ? La sélection nous a fait douter de notre entendement, car c'est "rangé" dans d'autres catégories que nous avons découvert ce qui relève pour nous de la fiction. Nous avons cependant adoré cette année un clip français *Stand by me*, réalisé par Pascal Vuong. Ce clip réalisé en techniques mixtes a reçu le premier prix Pixel-Ina de cette catégorie : un vrai personnage très réel dans le style synthèse chantant pour [illegible] dans [illegible] de synthèse face à un micro et visiblement très ému). Le second soir, nous avons découvert cinq autres catégories : Publicité, Recherche, Effets spéciaux (vous avez deviné le premier prix ? Non ! C'est pas possible ! Bon entre nous alors : c'est *Jurassic park*), Art et Animation 3D. Cette année, quelques réalisations sortent du lot, le clip de Pascal Vuong *Stand by me*, le premier épisode d'une nouvelle série *[illegible]* (série entièrement 3D) réalisée par Renato et Georges Lacroix (Fantome, France). Cette série sera diffusée prochainement sur Canal +. L'épisode présenté à Imagina dont le titre est *Kee* la grenouille est remarquable (non seulement ça raconte une vraie histoire et l'animation des personnages est extrêmement expressive, mais en plus c'est bon et on en redemande !). Le dernier, un court-métrage de Marc Caro (réalisateur de *Délicatessen*), *Le Kid* est détonnant. Son film raconte l'histoire de deux boxeurs, un gros et un maigre luttant dans un combat sans merci sur un ring. Les visages des comédiens (le chanteur des Garçons bouchers, le méchant, face à Dominique Pinon, le gentil clown) sont en fait mappés sur des formes modélisées en 3D, plates comme des figurines découpées dans un journal illustré. *Le Kid* a reçu le deuxième prix de l'Animation 3D. Les étudiants, quant à eux, continuent à être surprenants dans leurs travaux.

Lors de la remise des prix, le troisième et dernier soir, nous aurions bien aimé être plus emballés par la sélection. Peut-être que tout public s'habitue à la performance et attend d'être chaque fois plus étonné, mais c'est tout de même avec impatience que nous attendons la prochaine cuvée d'Imagina pour avoir une [illegible] dans le magique.

Tableau [illegible] génie [illegible] Kikuko Tajo[illegible] [illegible] clone

Les prix pixels-Ina

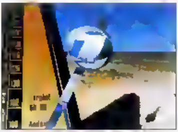
Découverte, confrontation et critique caractérisent les prix Pixel-Ina. Le vote direct du public, à l'issue des projections de la sélection officielle, permet d'attribuer le prix Pixel-Ina de chacune des catégories suivantes :

1. Fictions
2. Recherches
3. Simulation-recherches
4. Arts
5. Vidéo-clips
6. Animation 3D
7. Effets spéciaux
8. Publicités
9. Génériques
10. Écoles et universités

Le grand prix Pixel-Ina, le prix européen Imagina et le prix spécial du jury seront choisis parmi toutes les oeuvres déjà sélectionnées ou primées. Elles seront présentées lors du congrès Acm Siggraph 94 à Orlando et au Nicograph à Tokyo. La bourse de la création Ricard récompense un jeune créateur de la catégorie "écoles et universités". Cette année de nouveaux prix arrivent : prix de la troisième dimension de la Scam : récompense l'oeuvre d'un auteur français réalisateur d'images de synthèse ayant fait preuve de création personnelle. Et la mention « bande sonore Cst » : un jury est réuni par la Cst afin de remettre une mention mettant en valeur la qualité de la bande sonore des oeuvres de la sélection officielle. Les prix de cette année sont :

Generiques

1er Musiks mélange (Allemagne)
2e Les guignols de l'info (France)
3e Nickelodeons open (France)



Simulations/visualisations

1 Tasse de thé (France)
2e Rhapsody in light and blue (Japon)
3e The ancient world revisited Rome (Japon)

Fictions

1 Intergalactic interfere (Japon)
2e Evolution! (France)
3 Ils sont là !

Écoles et universités

1 The ... (Espagne)
2 49 bis rue de la citadelle (France)
3e Flamenco "Dolly" (Grande-Bretagne)

Vidéo-clips

1 "Stand by me" (France)
2e Steam - Peter Gabriel (Usa)
3e L'enfant dans la glace - Alain Chamfort (France)

Publicités

1 "Smell" message in a bottle (Grande-Bretagne)
2e Zapping (France)
3 Volvo "on your side" (Grande-Bretagne)

Recherches

1 20 000 lieues sous les mers (France)
2e The art of talking pictures (Usa)
3e Deal (Usa)

Effets speciaux

1 Jurassic park (Usa) Grand prix Pixel-Ina
2e Lucas excerpts (Usa)
3e Journey to technique (Usa)

Arts

1er Tableau d'amour (France) mention Cst
2e Variation (France)
3 D'après le naufrage (France)

Animations

1er Koa ... grenouille (France), prix de la Scam
2e K.O. Kid (France)
3 Cgi work in "Aladdin" (Usa)

■

CONCOURS IMAGE DE SYNTHÈSE

20 prix à gagner par tirage au sort parmi les bonnes réponses.

Exemple [illegible]

1er prix

- Aladdin 4D v3.0 logiciel challenger d'images de synthèse 3D sur Amiga offert part Vitepro (valeur 3 990 francs).
- Space War film d'animation en images de synthèse réalisé sur Amiga par Tobias Richter et Bjorn Lynne, offert par Phoenix DP (valeur 99 francs).
- Un abonnement d'un an au magazine Micro Simulateur (valeur 210 francs) le magazine de la simulation et des mondes virtuels.
- Un abonnement d'un an à Amiga Dream (valeur 340 francs).

Du 2e au 20e prix

- Space War film d'animation en images de synthèse réalisé sur Amiga par Tobias Richter et Bjorn Lynne, offert par Phoenix DP.

1. Aladdin 4D offert par Vitepro est le seul logiciel d'images de synthèse sur Amiga à offrir l'une de ces possibilités, laquelle ?

a. La création de textures [illegible]
b. La création de [illegible]
c. L'animation

2. Space War offert par Phoenix DP est un film en images de synthèse produit par Tobias Richter. L'animation est en :

a. 25 images par seconde
b. 40 images par seconde
c. 50 images par seconde

3. L'un des logiciels phares testés dans le numéro de [illegible] de Micro Simulateur est déjà disponible sur Amiga. Lequel est-ce ?

a. Tornado
b. TFX
c. Flight Simulator 5

Réponses à envoyer sur carte postale [illegible] à Pixie Press/Concours Synthèse, 19 route de Vaugirard 92190 Meudon

VITEPRO

PHOENIX-DP

SIMULATEUR

AMIGA DREAM

Le règlement du concours est disponible chez Posse Press, 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon. La clôture des participations est fixée au 30/04/94, [illegible] Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses en présence d'un huissier.

BIG SONDAGE

Six mois déjà et Amiga Dream a atteint sa vitesse de croisière. Faire un point avec vous ne nous fera pas de mal. Pour tous ceux qui auront bien voulu nous répondre, dix jeux Amiga ou démos de jeux CD à gagner. A vos stylos, soyez sans pitié !

A propos de moi même, personnellement,
Je suis ☐ homme, ☐ femme
Age
Département
Mon Amiga ☐ 500 ☐ 500+ ☐ 600 ☐ 1000 ☐ 1200 ☐ 2000 ☐ 3000 ☐ 4000 ☐ CD-32

Mes extensions et périphériques :
A part ça, j'ai aussi un autre micro, console

Mon budget par an

Ce que je fais avec mon Amiga
☐ bureautique
☐ jeu
☐ graphisme
☐ musique
☐ programmation
☐ vidéo
autre !

J'ai connu Amiga Dream
☐ par des amis
☐ par la publicité [illegible]
☐ par la publicité magazine
☐ par hasard
autre

Je lis également les magazines suivants

Ce que les autres magazines ont et qu'Amiga Dream n'a pas :

La maquette d'Amiga Dream
Je la trouve ☐ très bien, ☐ bien ☐ à revoir
Ce qu'il faut changer

Les rubriques
Actualités
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Une époque formidable
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
3D
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Les bons plans
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Dossier
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Mes jeux
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Reportage
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Avant-premières
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Tests de jeux
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Ludi kerama
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Astuces
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Espace lecteurs
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Démos
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Domaine public
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Zoo
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Ami Amos
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
En pratique
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Débutant
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Courrier
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Actualités CD
☐ super ☐ bien ☐ à revoir
Jeux CD
☐ super ☐ bien ☐ à revoir

A propos des trucs plans
J'ai déjà utilisé des trucs Amiga Dream
☐ oui ☐ non

A propos du dossier
Sur les 6 premiers numéros, j'ai préféré le dossier
☐ n°1 CD-32
☐ n°2 jeux de plate
☐ n°3 jeux d'horreur
☐ n°4 Les virus
☐ n°5 Sex n'Amiga
☐ n°6 Imagina
Dans les prochains numéros, j'aimerais voir les dossiers suivants

A propos des tests
Le jugement est
☐ trop sévère ☐ bien ☐ pas assez sévère
Dans le synopsis (graphisme, son, maniabilité...) je souhaiterais voir en plus les notes suivantes

Attendez, j'ai quelque chose d'important à dire

A propos du zoo
Les tests sont
☐ trop techniques, ☐ bien ☐ pas assez techniques
Je voudrais bien un synopsis comme pour les jeux avec les notes suivantes

Attendez, j'ai quelque chose d'important à signaler

A propos de la rubrique pratique
Je souhaiterais voir aborder le sujet suivant

A propos de la rubrique débutant
Pour les débutants, elle me paraît
☐ trop simple, ☐ très bien ☐ trop compliquée

A propos de la programmation
Continuez
☐ Amos
☐ Blitz Basic
☐ autre

A propos du CD Dream
J'en veux ☐ plus, ☐ moins

Certaines rubriques devraient être plus importantes

Des rubriques devraient disparaître :

Et devraient être remplacées par de nouvelles rubriques

La [illegible], personnellement, je la trouve
☐ sexy ☐ [illegible], ☐ amusante, ☐ [illegible],
☐ autre

La disquette
Je la trouve ☐ très bien, ☐ bien, ☐ à revoir
Ce que je voudrais y trouver
☐ des jeux DP
☐ des anciens jeux commerciaux
☐ des démos de nouveaux jeux
☐ du pro DP
☐ des anciennes versions de logiciels pros
☐ des démos de logiciels pros
☐ des démos
☐ des images
☐ des modules musicaux
☐ autre

Je pourrais payer le magazine moins cher et recevoir la disquette sur coupon
☐ bonne idée ☐ je ne suis pas pour !

Pour ceux qui veulent participer au tirage au sort
Nom
Prénom
Adresse

Code postal
Ville
A renvoyer à Amiga Dream/Big sondage
19 rue de [illegible], 92190 Meudon.

Pop' Sysart

[illegible]

La société d'infographie Sysart est constituée de deux personnes, Frédéric et Jean-Pierre qui s'occupent de la partie commerciale, marketing et technique de l'affaire. Leur travail consiste en la réalisation de films commerciaux en images de synthèse (story board, modélisations 3D, animations, montage des séquences, doublage sonore et repor tages...). Leur formation : école d'arts plastiques pour Jean-Pierre et BTS d'informatique industrielle pour Frédéric.

Des images en 3D qui [illegible] de cela

La conception de l'image de synthèse est simple : "l'ordinateur n'est pas un moyen de devenir infographiste, mais un nouvel outil pour exprimer ses idées de graphiste. Le danger en informatique, c'est d'être bloqué par un outil". Leur dernier film de synthèse a un aspect de "cartoon humoristique" car cela plaît davantage au public et aux clients. Leurs principaux clients sont des institutions (Assemblée nationale, administrations) et des sociétés privées. Ils travaillent avec une régie vidéo Broadcast (betacam SP), ce matériel professionnel permet de limiter la perte de qualité sur bande vidéo lors du montage des séquences. Cependant, l'Amiga apporte une solution souple pour l'enregistrement d'images. L'arrivée de cartes de compression/décompression vidéo en temps réel leur permet de shooter d'une seule traite les longues séquences d'images de leurs films de synthèse qui sont calculées image par image pendant de longues semaines (en 24 bits jpeg à 25 images par seconde).

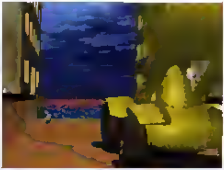
[illegible]

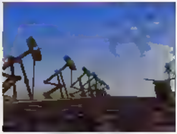
De [illegible] ?

Comment font-ils ?

Même si la sombre réputation de l'Amiga dans le marché professionnel de l'infographie est un handicap, le choix de ces machines est, d'après eux, "tout de même rentable et rapide à amortir pour une petite société". Depuis trois ans que la société existe, Frédéric et Jean-Pierre ont constaté une nette régression de la demande dans le secteur de la communication. Le marché se restreint tellement que les grosses sociétés entrent en concurrence avec les petites. Elles ont besoin de rentabiliser leur matériel qui est beaucoup plus coûteux. C'est pourquoi les petites structures doivent souvent trouver d'autres activités pour se maintenir en vie. Pour travailler, Sysart dispose d'un A4000 [illegible] et d'un A3000/040 gonflé à bloc. Leur vieil A3000 équipé d'une carte 040 de GVP et de mémoire "Static column" est plus rapide en vitesse de calcul que l'A4000/040, ce qui ne les satisfait pas complètement pour le calcul d'images de synthèse. En effet, pour être plus rentables, les machines qui tournent déjà 24 heures sur 24 devraient être beaucoup plus puissantes, ce qui ne laisse pas aujourd'hui beaucoup de marge d'erreur dans la conception des animations. Le logiciel 3D utilisé par Jean-Pierre et Frédéric les a beaucoup limités dans la réalisation de certaines scènes du story board (à cause notamment des quelques lacunes dans les fonctions d'animation).

Sysart propose un service de shoots d'images





sur bandes vidéo tous formats (Beta, H 8, VHS, PAL ou SECAM, etc.). Pour tout contact (16 1) 42 29 57 54

GELAIN INFORMATIQUE

A LYON:

La spécialiste AMIGA depuis 1987

TOUTE LA GAMME AMIGA.

CD32 1200 4000

Périphériques Extensions Logiciels

Nous offrons aux lecteurs d'AMIGA DREAM une [illegible] pour tout achat supérieur à 500 F [illegible]

REVUES ANGLAISES
A MIGA USER (avec disquette et un CD-ROM) [illegible] F
AMIGA FORMAT (avec disquette) 55 F
AMIGA COMPUTING (avec disquette) [illegible] F
AMIGA SHOPPER (avec disquette) 48 F
(Frais de port [illegible])

LOGICIELS 3D
Real 3D Classic 950 F
Real 3D [illegible] 5 [illegible] F
Imagine 3,0 [illegible] F
Caligari 24 1 [illegible] F
Caligari Broadcast 4 750 F
Aladdin 4D 3 950 F
Scenery Animator 4.0 [illegible] F
Interchange 3 [illegible] 1 700 F

AMIGA VIDEO STUDIO: [illegible] F au lieu de [illegible] F
Ce pack comprend un Scala Multimédia MM[illegible], un genlock [illegible] LOCK [illegible] Scala ECHO [illegible]. Avec tout ensemble, vous pouvez réaliser le [illegible] et le montage de vos vidéos en UNE seule génération ! (configuration minimale: [illegible], RAM [illegible] Mo Chip, [illegible] Mo Fast, disque dur et Workbench 2.0)

SCANNER EPSON
format A4 à plat [illegible] millions de couleurs
EPSON GT 6500 [illegible] F
EPSON GT 8000 [illegible] F
divers & [illegible] NC

VENTE PAR CORRESPONDANCE.
Commandes sur papier libre, par téléphone ou par télécopie. Frais de port: Forfait de 45 F pour les logiciels, de [illegible] F pour les matériels. Paiement par chèque ou carte bleue. Ajoutez 27 F pour un paiement contre-remboursement.

GELAIN 22 avenue de Saxe [illegible] LYON
Tél. 78.52.77 [illegible] Fax 72 74 18 79

AD

Big idée !

A [illegible]

Amiga Dream
Rubrique Argumbles
19 route de Vaugirard
92190 Meudon

Génération hebdo

WIM SLUE

Voilà. Quand je fais le point des choses vraiment sidérales qui ont occupé mes premières années d'existence sur cette morne planète, je regrette pas mal de choses. L'île aux enfants, les danines, mon chien Malo qui est mort d'avoir trop mangé de lasagnes dans les poubelles du resto italien à côté de chez moi et l'Hebdo. Hebdogiciel quoi, le canard le plus cosmique que la terre ait compté. Et franchement, prétendre connaître l'informatique sans savoir ce qu'est Hebdogiciel, ça me déchire. Alors pour tous ceux qui prétendent connaître sans savoir, voici une petite mise au point sur la légende.

Hebdogiciel a rappl que sar prévenu un mai n de l'année 1983. Le octobre 1 'ls exactement. Huit francs pour 20 pages format Le monde pleines de nge Apple I Vic 20 Oric, ZX 81 TO7 TI99 chaque machine a son programme. Une dee géante au tout début de l'è e nformat que le jeux vidéo ce sont pas légion et la meilleure façon de s'amuser reste encore de es programme. Des milliers de lecteurs passent leurs soirées ouchés devant leur moniteur à recopier des listings de 20 000 lignes pour joue à "ehe ehea le numéro".

N°136 : ... nouvel Amstrad fait la une

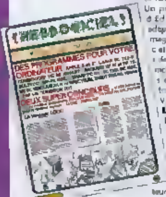
Avec le temps le magazine en noir et blanc change des photos d'écrans, de la couleur, de plus en plus d'articles. Ce qui reste de ces palab es grinçantes ? Les éditos Gollblens de Concald (qu méritéraient un recueil à la tranche dorée), les programmes déjà gnia (h Set !) les tests de jeux par Miche et Micha, les bouilles-g enouilles, les critiques de c Hothe, es news au vitriol et les dess ns de Carali. Un premier rôle pour Ca ah qu e de ê Ed ka Couche Th r et et autres adeptes Fluide, couvrira les pages du magazine de g affitis hilarants. Les associations bien pensantes grimpent au rideau, le Ma ec saisit. Hebdo pour incitation à la débauche. Mais l'Hebdo s'en balance, dessine des b tes à toutes les pages et passe une interview de Choron à la une.

L'amour du risque

L'Hara-ki de la presse informat que part aussi en guerre contre les marges des distributeurs et lance le club Hebdogiciel avec ses softs jusqu'à 60% moins chers. En cinq jours, plusieurs milliers de per onnes s'inscrivent. Les distributeurs français clabaudent, menacent de ne plus passer de publicité et font pression sur les fournisseurs. Mais l'Hebdo s'en cogne. Il mène un procès à Loriciel, Micro App cabernis et Ere Info mal que e à découvert sur Innelec. inaugure une rubrique piratage/cracking et s'approvisionne en Angleterre.

L'Hebdo est adulé pour son franc parler. En ces temps d'opulence ou publicité rime avec facilité, l'Hebdo n'hésite pas à faire le tri. Et quel tri ! Pour un test comparatif des ordinateurs, l'Hebdo invente une épreuve machiavélique : extraire 20 fois la racine de 2 et porter 20 fois le résultat au carré (pour ceux qui empoignent leur calculatrice en ce ca me, le résultat fait 2). Un résultat qu'aucun ordinateur du moment ne trouve (la palme revient à l'Hector avec un résultat de 2.16927 soit presque 10% d'erreur). Au fil du temps, tout le monde en prend pour son grade. Atari est assommé par un "Atari mise à tous prix pour dix sous", l'Alice (premier et dernier ordinateur de Matra) écope d'un "tout faux !", le TO9 de Thomson s'en tire avec "un ordinateur pour le prix de six". IBM se voit traité de "charlots". Ctw magazine professionnel de l'industrie du jeu vidéo est qualifié de repère de "journalistes ramollis", enfin les éditeurs qui ont le malheur de bâcler leur travail ont droit à un "merdiciel" ou un "Étron d'or". Dur mais juste.

Arrêtez de rigoler. Cela n'est rien à côté de ce que l'Hebdo aura fait subir à Amstrad : après avoir traité la société de "Mickeys", Alan Sugar, son président, écope d'une caricature avec un T-shirt estampillé port. La une du numéro 138 annonce en fanfare un nouvel Amstrad avec photos à l'appui. La semaine suivante l'Hebdo 139 confirme qu'il s'agit d'un faux monté de toute pièce par l'équipe. Le simple but est de amuser Amstrad qui laisse tomber ses utilisateurs. Un objectif largement atteint puisque Amstrad a été fait de flûter en demandant quelques sous le coude un droit de



réponse que les gens de l'Hebdo auront vite fait de massacrer grâce à un droit de réponse au droit de réponse. Et Ceccaldi d'expliquer que l'article du faux Amstrad comportait un renvoi bien visible indiquant que "tout ceci est faux". Le seul problème est que ce renvoi était bien lisible en bas de page et se trouvait paumé en rubrique TV. *Le renvoi en question a malheureusement au droit à une erreur de montage et a été trouvé perdu au milieu de la page 23. Le compatible a été copieusement engueulé et nos lecteurs avaient rectifié d'eux-mêmes!* Sacré Ceccaldi en crève de rire.

Mais on s'arrête vite (de rire). Criblé sous les procès, les conflits et autres poursuites, l'Hebdo décide par un bel après-midi de cette année 87 de se faire la levure. La tristesse est insurmontable. Des centaines de lecteurs réchérés écrivent pour que l'aventure continue. Mais on ne fait pas changer d'avis l'Hebdo. Pleurez chialez, pauvres gens, le magazine qui savait dire merde à IBM, Apple, Atari et Commodore n'est plus. Aujourd'hui nous semble fade. C'est clair, l'Hebdo manque.

Les adages de Carali

Chaque semaine, à chaque page, Carali accroît ses proverbes. Perles de choix.

- *Plus on est ou l'A, moins plus on est [illegible]*
- *Mieux vaut risquer le pire que pleurer de rire*
- *Les bonnes baffes font les bons amis*
- *Qui aime vert agit bien, ménage se monte*
- *Qui va à la ville, perd la chasse.*
- *Qui trop embrasse chope des cataplasmes*
- *La main porte amant lorsque on l'en arrache le bouchon.*
- *L'[illegible] n'attire pas le membre des nôtres.*
- *Que péte plus haut que son cul reste plus bas que sa plume*
- *Les [illegible] font les [illegible] pas [illegible]*
- *[illegible]*
- *[illegible] a été "canné"*

N°? Le canard lorsqu'il a dit : ce un ... [illegible]

Et l'Amiga dans tout ça ?

Les sorties de l'Hebdo sur l'Amiga.

- *n° 5 ... peut Commodore ... doute que les modèles de Commodore, l'Amiga n'est pas encore mentionné*
- *n° 11 "Amiga. Bien ainsi dire, l'Hebdo salue cette nouvelle machine.*
- *n° 13 L'Hebdo annonce l'arrivée de l'Amiga en France.*
- *n° 130 Commissions entre Commodore ... guerre entre l'Amiga ... anciens importateurs des ordinateurs de Commodore et la toute nouvelle filiale Commodore France, bon rage L'Hebdo se [illegible]*
- *n° 140 "Avec Amiga le match Atari/Amiga pour l'Atari ... [illegible] ... l'Hebdo se dit l'Amiga est [illegible]*

Même IBM y passe (?)

Que sont-ils devenus ?

Carali a ... du Psikopat ... de ... bon ton. Michel Desangles et Cyrille Baron roulent chez Joystick. Denis Jarril (Sioux pour les intimes) est converti à un magazine PC. Jean-Claude Poulin conduit Micro chasseur. Stéphane Schreiber est le brillant ... chef d'Amiga revue. Et Ceccaldi ? Eh bien, ingénu oblige, personne n'a pu me dire ce qu'il est devenu. Gérard, si tu m'lis, frappe deux coups!

CADEAU

Pour 6 disquettes commandées IFA vous en offre 2 Gratuites de votre choix

La meilleure séléction de logiciels Freewares et Sharewares

Compatible 500, 500+, 600 et 1200

DISQUETTE [illegible] — [illegible]

DISQUETTE [illegible] — [illegible]

DISQUETTE [illegible] — PAINT BOX [illegible]

DISQUETTE [illegible] — ATOM SMASHER [illegible]

DISQUETTE [illegible] — CASTLE KUMQUAT [illegible]

DISQUETTE [illegible] — VIRUS Z [illegible]

DISQUETTE [illegible] — LEXENS [illegible]

DISQUETTE [illegible] — A BACKUP [illegible]

DISQUETTE [illegible] — BOOT BLOCK UTILITIES [illegible]

DISQUETTE [illegible] — [illegible]

DISQUETTE [illegible] — [illegible]

DISQUETTE [illegible] — [illegible] STOREAGE [illegible] EXTREME VIOLENCE [illegible]

DISQUETTE [illegible] — VECTOR [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — DEMOLITION [illegible] ATOMS [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — WORD SEARCH [illegible] WORD PUZZLE [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — BREAKOUT [illegible] DRIVE WARS [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — NAUTILUS [illegible] FEEDING FRENZY [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — [illegible] MAZE MAN [illegible] UPNDOWN [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — RATTLE SNAKE [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — TURBO THRUST [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — CONCENTRATIONS [illegible] CHALLENGER [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — EASY CALC [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — CAR WARS [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — LAMERS [illegible] FIGHTING WARRIORS [illegible] SHAPES [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — COLOUR IT [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — NUMPTY DUMPTY [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — TOWER [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — CRACKER [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — PACMAN DELUXE [illegible] THINKAMANIA [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — TOP OF LEAGUE [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — NUMERIX [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — [illegible] CITY [illegible] CHECKERS [illegible] ATOM SMASHER [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — ELEVATION [illegible] CRAVE [illegible] ARENA [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — CRAZY SUE [illegible] DEATHSTAR [illegible] ASSAULT [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — FRUIT SALAD [illegible]

DISQUETTE AM [illegible] — INVADERS [illegible]

[illegible]

AVIS AUX AUTEURS FRANCAIS

L'informatique entre de plus en plus dans les foyers et s'adresse maintenant à toutes les tranches d'âge. Alors, pensez à ces personnes qui n'ont pas eu la chance d'apprendre les langues étrangères... Rédigez vos logiciels dans notre bonne vieille langue maternelle. Vos logiciels ainsi rédigés auront la priorité dans notre catalogue sur les programmes étrangers. Il vous suffit de vous expédier vos créations accompagnées d'une lettre (obligatoire) d'autorisation de distribution.

IFA 508 R.N. 59680 Cerfontaine

BATU [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
PREMIER P CK [illegible]
TANGLE [illegible]
AMP N PIMP [illegible]
SUPER LEAGUE MANAGER [illegible]

DISQUETTE AM 687
RETON [illegible]
MATRIX [illegible]
SPECTRUM [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
COLOUR FONTS vol. [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
[illegible]
JAME ATTACK [illegible]
[illegible]
4ATZ [illegible]
THE TURN [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
THEY CAME FROM OUTHER SPACE [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
LITTLE BOMBER [illegible]
HEAD GAMES [illegible]
FRUIT PANIC [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
MEGABALL [illegible]
X FIRE [illegible]
CLUEDO [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
SUPER PONG [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
COMPTABILITE AF v1.0 [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
SOUND SAMPLER [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
SPACE DEFENDER [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
THE [illegible]

DISQUETTE AM [illegible]
ROAD TO HELL [illegible]

DISQUETTE AM 7[illegible]
PETER'S QUEST [illegible]

DISQUETTE AM 7[illegible]
FIREFLY [illegible]

DISQUETTE AM 705
HOT BLOX [illegible]

DISQUETTE AM 7[illegible]
FULL HOUSE [illegible]

DISQUETTE AM 7[illegible]
BLADE RUNNER [illegible]

DISQUETTE AM 7[illegible]
QUANTUM [illegible]

DISQUETTE AM 7[illegible]
ACK ACK [illegible]

DISQUETTE AM 7[illegible]
KARATE WARM II [illegible]

DISQUETTE AM 7[illegible]
[illegible]

MATERIEL

Les Promos du mois

Les enceintes à brancher sur votre Amiga

Trust Dynamic Soundwave 10 15W	279 Frs
Trust Dynamic Soundwave 30 25W	399 Frs
Trust Dynamic Soundwave 10 50W	520 Frs

Scanners à main

Scanner 64 niveaux de gris	1200 Frs

Extensions de mémoire

Extension 512Ko pour A500	270 Frs
Extension 512Ko + Horloge pour A500	300 Frs
Extension 1,5Mo pour A500	990 Frs
Extension 1Mo pour A500+	400 Frs
Extension 1Mo pour A600	450 Frs
Extension 2Mo pour 1200	1950 Frs

Lecteurs

Lecteur interne A500	590 Frs
Lecteur interne A2000	590 Frs
Lecteur externe	545 Frs
Lecteur externe + Hardcopieur + Antivirus	690 Frs
Lecteur interne A600/A1200	595 Frs
Lecteur Haute Densité Interne	990 Frs
Lecteur Haute Densité Externe	1190 Frs

Divers accessoires

Souris	149 Frs
DISK EXPANDER	390 Frs
FUN COLOR	590 Frs
AlithaMartin Amiga	399 Frs
Horloge interne A1200	200 Frs

Bon de commande à retourner à
IFA 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine
Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-66-11

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après

Nombre de disquettes ... x 25 Frs = ... Frs
Frais de port Disquette 25 Frs Matériel 40 Frs = ... Frs
Frais de port supplémentaire étranger (25 Frs) = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement en
O Chèque O Mandat O Carte Bleue

CB N°

Date de validité ... Banque ...
Signature

Nom ... Prénom ...

N° ... Rue ...

Code Postal ... Ville ...

AMBREANE

Gunship 2000

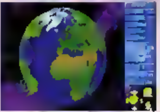
MICROPROSE

Le dernier simulateur d'hélicoptère va débarquer sur les Amiga AGA et la CD 32. Déjà ... des possesseurs des anciens Amiga, cette nouvelle version devrait bénéficier de graphismes en 256 couleurs et d'une meilleure animation. Très peu de choses ont filtré des bureaux de Microprose mais soyez sûrs que nous restons à l'affût pour vous proposer des tests. Fous de simulation, préparez-vous.

Ufo

MICROPROSE

Suite ... de K... *He...quest ou Legacy of ...* ... les ... exemple ... type de jeu particulier ...

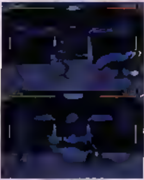


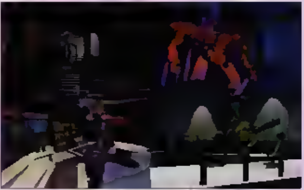
ment en ... le joueur dans une aventure très SF. Le jeu reprend le même principe que les titres précités c'est-à-dire que toutes les actions diminuent des points d'actions au nombre limité à chaque tour de jeu. Comme le titre l'indique, il est question d'extra-terrestres. A suivre.

Rise of the robots

MIRAGE

On ... deux ... On ... montre ... nouvelles images ... AGA et CD-32. ... *Rise of the robots* est un jeu de baston utilisant des graphismes en images de synthèse (lissage de Phong pour les robots) entrecoupé de scènes cinématiques (surtout sur la version CD 32). *Rise* va faire certainement un carton ne serait-ce que par ses caractéristiques graphiques très novatrices pour ce genre de jeu. Mis à part les versions Amiga ECS, AGA et CD 32, il est question d'une ... borne d'arcade ...





Sierra soccer

DYNAMIX

Le ... mais le jeu, il semble très avancé. La folie du ballon rond ... le foot de Dynamix s'apprête ... sur vos écrans. Programmé par Steve Dunn (un Anglais et non un Américain) que certains doivent connaître s'ils viennent du monde C64, ce jeu de foot est un mélange de *Sensible soccer* et de *Striker*. En effet, il reprend la vision très aérienne de *Sensible soccer* et ajoute un effet de perspective grâce au moteur en 3D. La version ECS est dans sa phase finale

même si sa sortie est programmée pour avril/mai. Une version AGA est en cours de route avec de meilleurs

[illegible]

graphismes (textures-mapping ?). En tout cas, fans de foot, vous ne pourrez pas dire que vous n'aurez pas le choix [illegible] d'autant que la sortie de Sensible World of Soccer est reportée à septembre.

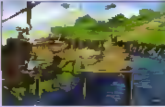
James Pond III

MILLENIUM

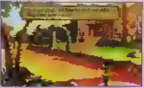
Après [illegible] ment [illegible] une [illegible] empathique personn[illegible] ave des [illegible] sur la trace du Dr Maybe. James Pond III est un jeu de plates-formes dans la lignée des Sonic et Mr Nutz. Nous avons vu les premières images et on peut le dire : ça décoiffe ! Les graphismes très "cartoon", avec des couleurs vives, sont vraiment magnifiques. Le scrolling est d'une vitesse fulgurante. Entre Mr Nutz et James Pond, le choix va être difficile. Le gigantisme du jeu va donner bien du fil à retordre. Seul point noir pour les possesseurs d'Amiga ECS : Millenium considère que le jeu sera inadaptable compte tenu de sa taille. Dommage mais on ne sait jamais. Les versions sur lesquelles on peut compter seront pour l'Amiga et la CD-32. Test le mois prochain.

King's quest VI

SIERRA



Sierra/Dynamix semble vouloir revenir en force sur Amiga. En premier lieu réalisé par Revolution software (on attend toujours leur Beneath a steel sky), King's quest VI devrait ravir les Amigafans qui se lamentaient de ne pas trouver assez de jeux d'aventure et qui plus est étaient marqués par les PC stes. Maintenant, c'est fini. La saga des King's quest continue. Cette fois-ci vous jouez le rôle du prince Alexander qui [illegible] nd e sa duc [illegible] rage vous [illegible] tous les pièges et obstacles vous séparant de [illegible] e bien aimée. La réalisation semble très prometteuse et les premières images de la version ECS nous ont laissés sans voix. On voit maintenant que les graphistes maîtrisent parfaitement le mode 32 couleurs. Une version AGA en 256 couleurs devrait suivre un peu plus tard. Allez, soyez patients.



[illegible]

Offre spéciale

Personal Paint 4.0

Vous venez de découvrir les fabuleuses possibilités de la version Lite de Personal Paint 4. La version complète du logiciel de dessin AGA offre de multiples nouvelles commandes, nombreux effets spéciaux, 9 brosses, 2 environnements de travail différents, gestion des couleurs, impression 24 bits, ainsi que des utilitaires annexes accompagnés d'un manuel en français qui vous fera découvrir tous les aspects de ce sublime logiciel. N'ayez pas peur d'exploiter votre Amiga !

Pour ses lecteurs, Amiga Dream propose Personal Paint 4 au prix exceptionnel de 390 francs !

AMIGA DREAM — ADEPT DEVELOPMENT

Bon de Commande

[illegible]

Nom ___ Prénom ___
Adresse ___
Ville ___ Code Postal ___

Je souhaite payer par chèque ou CCP libellé à l'ordre de Posse Press.

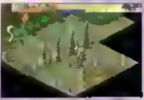
Offre valable pour la France métropolitaine et [illegible] jusqu'au 30 avril. Le bon peut être photocopié.

Heimdall II

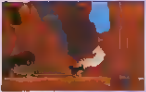
CORE DESIGN

Les graphismes dans un style dessin animé ... paraît faite de ...

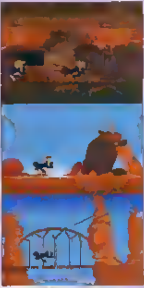
Notre viking fétiche est de retour pour de nouvelles aventures. La représentation en 3D isométrique et le caractère cartoonesque des personnages offrent un jeu d'une qualité graphique exceptionnelle dans la lignée du premier volet. Vous devrez chercher les quatre parties d'une amulette disséminées quelque part dans les vastes mondes où vous évoluez (six au total). Les actions sont intéressantes et le scénario évolue en vous surprenant. À tout moment, vous pourrez ... l'un ou l'autre des deux personnages (Heimdall ou Ursha). L'arrivée ... devrait être imminente.



Small furry creatures

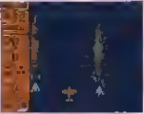


Très ... Le premier des graphismes que nous avons eu la primeur de voir ont ... des personnages au look très étrange. Nous avons eu très peu de renseignements concernant ce jeu. Ah si, un détail singulier : les auteurs travaillent sur un nouveau principe de programmation qui fournirait une intelligence relative aux créatures. On vous en reparlera bientôt mais sachez que les graphismes sont en 256 couleurs, donc on peut imaginer que c'est pour des versions AGA et ...



Banshee

CORE DESIGN



Banshee, un vulgaire shoot em up de salle d'arcade ? Vous pensez ! Il y avait bien longtemps que je n'avais pas vu un tel jeu d'arcade. Reprenant sur de nombreux points les illustres Battle Squadron et Swiv, la qualité de ce soft ne manque pas à l'appel. De nombreuses options d'armement sont disponibles et les décors sont pour le moins réussis. Votre avion traversera pluie et brouillard tout en évitant les édifices un peu trop élevés et les tirs ennemis. Du grand art. Pas besoin d'aller dans une salle de jeux pour retrouver un super shoot em up.

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS
du Lundi au Samedi 10h-13h 14h30-19h30

TEL: 45 45 73 00
FAX: 45 45 50 17

B.I.P.

16 rue Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS
du Mardi au Samedi 10h-13h 14h-19h

TEL: 38 81 13 23
FAX: 38 77 07 [illegible]

A500 CARTES ACCELERATRICES

NOUVELLE CARTE BLIZZARD A1230/4

4 Mo 32 bits ext. à 0 avec copro 33 Mhz horloge
3200 F

A2000 CARTES ACCELERATRICES

A1200 CARTES ACCELERATRICES

DISQUES A 600

DISQUES A 2000

DISQUES 600/1200

OVERDRIVE

LA SOLUTION CD

lecteur AMIGA
CD ROM externe SCSI
avec driver 3 CD
2600 F

DISQUES SCSI SEULS

DISQUES IDE SEULS

PROMO AMIGA 1200

+ 450 F

LES MEMOIRES

A500
A600
A1200
A4000

ECRANS

AMIGA 1200

disque 120 Mo
Blizzard 1230/4Mo avec 68882 horloge et 4Mo 32bits
6400 F

CARTES GRAPHIQUES

CARTE PICASSO 2

+ ECRAN 17" Targa
8000 F

CARTES CONTROLEURS

COMMUNICATION

DIGITALISEURS

GENLOCKS/VIDEO

VIDI-12

IMPRIMANTES

HP DESKJET 500 C
HP DESKJET 550

SCANNERS

Epson A4 GT 6500

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous. Catalogue sur simple demande.

UTILITAIRES

AMIGA 4000/SCSI

68040 à 25 Mhz
équipé 10Mo en Ram
Carte SCSI Z3 Fastlane
340 Mo SCSI2
16500 F

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3
FINAL COPY II
SUPERBASE 4

ACCESSOIRES

DCTV CD-ROM VIDI-24

SUNRIZE AD 516
EPSON GT 6500 OPALVISION
PICASSO 2, TARGA

OFFRE LIMITEE

SYQUEST EXTERNE
SCSI 105Mo + CART
3990 F

PAO

MORPHING

MORPH PLUS

DU STOCK, DES CONSEILS
DES DEMONSTRATIONS
ET LE SAV

VIDI-24 (RT)

2400 F

MUSIQUE

TITRAGE

GRAPHISME

LES [illegible] VIDEO

SCALA MM 300
SCALA ECHO 100
6900 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ NOUS

Vente par Correspondance
Service Collissimo Recommandé

SYQUEST EXTERNE

NOM PRENOM	DESIGNATION	QTE	MONTANT
ADRESSE			
VILLE ... CP ... Tel ...			
REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE. FRAIS DE PORT			
	4450	port	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GL LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

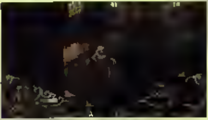
Darkmere

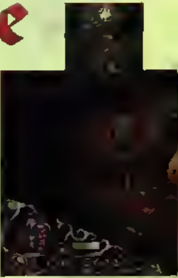
CORE DESIGN

D[illegible] un [illegible] menaçant [illegible] à sa [illegible] attendue et c'est avec joie et soulagement que l'on a enfin pu essayer une version jouable de ce soft. Commençons par nous imprégner de l'ambiance du jeu. Il y a bien longtemps, un elfe courageux du nom de Glelorn fut banni de son clan pour être venu en aide aux humains. Mais il trouva vite une nouvelle famille chez les habitants du village qu'il venait de délivrer d'un terrible dragon.

Les années passèrent et le nouveau roi du village veillait au bien-être de ses sujets qui partagèrent sa joie lorsqu'il trouva l'élue de son cœur. Celle-ci lui donna un enfant, mais elle disparut à jamais dans l'épaisse forêt voisine. Le souverain Glelorn, fou de douleur, laissa son royaume à l'abandon. Peu à peu [illegible] de la désolation. Il confia donc pour mission à son fils Ebryn, devenu un puissant guerrier, de retrouver son vieil ami le mage Mathar qui lui avait permis, en son temps, de vaincre les forces du mal. Il ne restait plus à Ebryn qu'à s'acquitter de cette tâche. Comme vous l'avez compris, c'est vous qui jouez le rôle d'Ebryn et devez retrouver Mathar, alors soyez prêt pour de nombreux combats et énigmes à résoudre. Dès le premier écran de jeu, la comparaison avec Cadaver (Bitmap Brothers) est inévitable. L'interface graphique n'est autre que de la 3D isométrique chère aux jeux de rôle. En revanche, la finesse et la beauté des graphismes est largement supérieure aux autres jeux de ce type. Evidemment, comme pour Cadaver, les personnages, à cause de l'angle de vue, semblent [illegible] mais on s'y habitue très vite. La maniabilité (3D iso oblige) est plutôt déconcertante, surtout pour les non initiés. Il faudra donc un certain temps pour manœuvrer le personnage avec aisance, notamment lors des combats. Parlons en de ces combats. Habituellement, ce type de jeu ne possédait pas de gestion complète des combats, dont l'issue était gérée aléatoirement par l'ordinateur. Darkmere permet au joueur d'agir véritablement pendant les affrontements. Certes, les commandes sont sommaires (coup vertical, coup horizontal, [illegible]), mais nous donnent vraiment l'impression de contrôler le héros. Le jeu vous obligera même à adapter votre stratégie de combat selon les adversaires rencontrés. N'oubliez pas non plus que votre épée est une arme bénéfique lorsqu'elle est utilisée pour servir le bien et le enfer [illegible] votre [illegible] talité. Par contre, si vous l'utilisez à mauvais escient, elle trouvera sa force en votre énergie. Soyez judicieux. Mais *Darkmere* est avant tout une sur l'aventure, bien que les commandes puissent paraître simplistes. Le jeu est entièrement contrôlé au joystick : le personnage est déplacé en fonction de vos mouvements et exécute un coup d'épée en lui imprimant une direction une fois le bouton de tir enfoncé. En revanche, une simple pression sur le bouton de feu va vous permettre d'interagir avec l'environnement. Menus et sous-menus se succéderont pour vous laisser un grand choix d'actions. Les objets à environs pourront être examinés ou encore ramassés, des individus (mercenaires, mendiants) interrogés et vous pourrez consulter votre inventaire afin d'en utiliser le contenu sur un élément extérieur. De nombreux objets [illegible] et d'autres mauvais pour votre santé (un fromage pourri par exemple). Il faudra donc choisir avec discernement ceux qui seront emportés et utilisés. Pour le premier tableau par exemple, vous serez à même de ramasser de nombreuses clés (en effet, une vieille loi datant de [illegible] était en

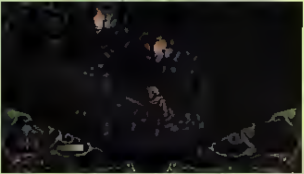
la cité. Toutes les créatures étaient animées par le mal [illegible] une [illegible] surprenant. [illegible]





modèle du genre ayant obligé les habitants à se munir de clés et à y inscrire leur adresse afin qu'on puisse leur rendre en cas de perte). En les examinant, vous pourrez en déduire leur lon... par ad... aux

lesquels ser... Vous ... la ... de leur correspondante ... difficulté que vous pour... ... aut adulte chez l'habitant et ... une fouille systématique des lieux. Des tas de potions seront récoltées à leur usage et aux résultats divers. Les livres et les parchemins seront aussi de précieux alliés, ne les négligez pas. Vous vous trouverez rapidement surchargé d'objets, dont il ne sera pas toujours évident de découvrir l'intérêt. Le jeu étant immense (plus de 150 écrans pour chacun des 3 niveaux), de nombreuses heures ... sont donc nécessaires pour arriver au bout de chaque mission constituant un niveau. Les textes sont en français, et ce n'est pas rien. En effet, leur rôle étant primordial, il eut été dommage de s'en contenter en anglais (la traduction est d'ailleurs assez fidèle). L'ambiance est bien rendue. Premièrement, les graphismes sont somptueux et utilisent une palette qui colle parfaitement à l'action. Ensuite, des ... de petites animations agrémentent ... écrans (torches qui flamboient, humains vaquant à ses activités...). Enfin, des bruitages bien conçus (100 ko de sons différents à chaque niveau) ajoutent au réalisme de *Darkmere*, tout comme quelques musiques angois-



santes à souhait. De ... sauvegardes seront possibles pour autant que vous possédiez la potion adéquate, et votre père pourra même vous aider, et ce par cinq fois. Les joueurs qui n'ont pas peur de passer des heures à explorer des dizaines et des dizaines ... seront ravis, et les ... *Darkmere* possède une jouabilité exceptionnelle (grâce à un système de sous-menus un peu lassant et un manque certain d'actions disponibles) et des graphismes d'une classe supérieure. Le jeu réunit tous les atouts d'un grand hit, ce qu'il est assurément.
G H

88%

Aventure

SON	15
GRAPHISME	18
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	16
DUREE DE VIE	16

1 Joueur

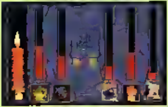
• Tous les Amiga
• 1 Mo
• 3 disks
• Notice en français

DREAM TOP

Legacy o

GREMLIN

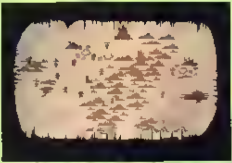
Un titre bien énigmatique pour un jeu qui n'est autre qu'un Hero quest II de chez Gremlin. Après une intro qu'on aurait préférée [illegible], nous sommes conduits à un menu à partir duquel se paramètre la partie [illegible] tant un [illegible]



équipe (en solo ou jusqu'à quatre personnages) ainsi que les caractéristiques de chaque membre (force, résistance, magie...). Ceci fait, on peut alors pénétrer dans l'univers étrange de l'"heroic fantasy" qui baigne l'atmosphère du

soft, après un [illegible] de la mission suivante. La 3D isométrique a une fois de plus été choisie, cette interface étant le meilleur choix possible pour l'orchestration d'un jeu de rôle. Gremlin a misé sur la simplicité, leur ouvrant les portes d'un plus large public. L'écran principal, tout comme le logiciel lui-même, n'est pas surchargé par des tonnes d'options difficiles à utiliser et bien souvent inutiles. L'indicateur du personnage en cours, la somme d'argent dont il dispose [illegible] sa vie [illegible]

directement accessibles depuis l'écran de contrôle. S'ajoutent à celles-ci les quelques commandes de déplacement (points de mouvements et flèches directionnelles) qui feront évoluer le personnage dans le décor. En effet, tout comme pour les jeux de plateau, chaque personnage dispose d'un capital de points de déplacements lui permettant de circuler à loisir d'une case à l'autre à concurrence du total de points disponibles. Un par un, les membres seront déplacés [illegible] de jeu, faire emprunter des directions différentes afin de couvrir la surface la plus grande [illegible] puis [illegible] au tour des ennemis (du moins de ceux présents dans les parages). Ainsi de suite, et pour après tous, la quête commencera à prendre forme. Certaines actions influent



# of sorasil

su un autre capital (le capital action) sane pour autant que le personnage ne se meuve. Selon la situation, le héros pourra combattre, jeter un sort (ou absorber une potion), cacher chez les objets dissimulés aux alentours ou fouiller les environs afin d'y déceler pièges et passages secrets ou encore ouvrir des portes. Le jeu est essentiellement basé sur la recherche et c'est cela qui fait son charme. Chaque pièce devra être explorée avec minutie afin de découvrir la porte cachée qui permettra de progresser ou d'éviter les nombreux pièges qui jonchent votre parcours et il faudra souvent attendre le tour suivant pour pouvoir explorer plus avant l'endroit où vous vous trouvez. Au fur et à mesure de votre périple, divers objets viendront s'ajouter à votre liste. Des armes, des clés et des élixirs donneront aux personnages de nouveaux [illegible]. Des [illegible] piration. Progressivement, une carte se dessine en fonction de vos découvertes, facilitant tout trajet ultérieur et évitant de tourner en rond. Tout a été pensé pour en faire un jeu de rôle facilement abordable par tout le monde. Les graphismes sont honnêtes sans plus. Malheureusement, au lieu de masquer les parois quand un personnage se trouve derrière, le programme génère une sorte de masque horrible dégradant la qualité graphique et rendant difficile la visualisation de l'environnement. Les musiques d'ambiance de type féodal et les rares bruitages sont bien réalisés. Mais je le répète, *Legacy of Sorasil* est avant tout un jeu de recherche. Si vous êtes un fouineur-né et adorez passer votre temps à inspecter des centaines de [illegible], *Legacy* est le jeu qu'il vous faut. Il pourra aussi être considéré comme un premier jeu de rôle

[illegible] de [illegible] les [illegible] points de déplacements de l'heureux possesseur. Un inventaire permet heureusement de s'y retrouver et d'utiliser ultérieurement un sort ou un objet. Les donjons sont générés aléatoirement par l'ordinateur, le jeu de [illegible] s'imposant comme source d'ins- pour les novices qui pourront ensuite dériver vers des logiciels bien plus complexes. Pour ma part, j'adore mais je peux comprendre que certains joueurs claquent de tous la gamme devant l'intérêt assez limité du soft. A vous de trancher.
G H

Jeu de rôle	
SON	13
GRAPHISME	13
ANIMATION	12
JOUABILITE	15
DUREE DE VIE	15

1 à 4 joueurs

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 3 disks
- Notice en français

DREAM TOP

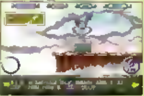
BRIAN THE LION

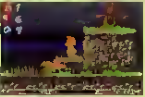
PSYGNOSIS

A l'occasion de la présentation officielle de *Brian the Lion* en France, Psygnosis avait organisé une petite conférence de presse, réunissant la plupart des magazines ludiques nationaux. Dominique Blahle, chef de produit chez Psygnosis France était entouré par les deux figures mythiques des jeux vidéos sur Amiga que sont Martin Edmondson (Reflections) et Marc Blewitt (Psygnosis UK) venus présenter leur produit phare. Après les petits fours et les compilations suivait la présentation même du jeu. Certes nous avions déjà pu nous rendre compte de sa qualité auparavant, l'ayant testé le mois dernier. Pour les indisciplinés qui n'auraient pas lu le dernier numéro, je vais remémorer les faits.

Brian the lion n'est autre qu'un jeu de plateaux à la réalisation impeccable, dont le personnage principal est un lionceau bien décidé à devenir un jour le roi de la jungle. Les différentes contrées qu'il va traverser sont peuplées de hordes d'animaux hostiles (tigres, singes...) qu'il lui faudra anéantir. Mais Brian a de quoi se défendre. Il peut non seulement écraser ses adversaires en leur sautant dessus, mais ses griffes aiguisées seront d'un contact mortel pour tout assaillant un peu trop téméraire. Une arme spéciale (le rugissement) lui permet même d'effrayer les ennemis jusqu'à des lieues à la ronde. Des tonnes de tableaux secrets et de niveaux bonus entrecoupent l'aventure qui prend place sur deux îles étranges. A ce propos, quand j'ai demandé à Martin s'il n'y avait QUE deux îles dans le jeu, il m'a regardé d'un air [illegible] et m'a [illegible] "pourquoi, tu trouves que la quarantaine de tableaux que dénombre le jeu n'est pas suffisante ?". J'ai préféré ne plus répondre pour ne pas l'offenser, mais je n'en pensais pas moins... c'est vrai que des tableaux supplémentaires auraient été les bienvenus (je sais, je suis toujours d'une exigence intolérable).

Survenait ensuite un événement



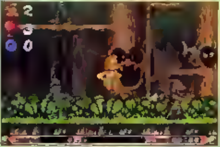


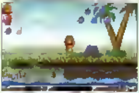
1200

incroyable : la présentait en de fines version 1200. Alors que la version 500 comptait déjà jusqu'à 152 couleurs simultanément à l'écran, cette nouvelle mouture expose des pointes à 300 couleurs en même temps sur votre moniteur. Il faut dire que dès les premières images, la beauté du soft surpasse sans aucun mal celles de son petit frère. Imaginez un peu : des graphismes retravaillés et la copperlist de fond remplacée par plusieurs plans différentiels. Le résultat est saisissant. De quoi tomber par terre.

Alors que je tentais désespérément d'arracher le joystick des mains de Martin, celui-ci nous expliquait calmement que la majorité de l'année et demie de développement que nécessita Brian a servi à optimiser de telles routines ainsi que les nombreux effets de rotations, zooms et déformations que l'on perçoit un peu partout dans le jeu et surtout dans le tableau bonus. En y réfléchissant bien, on comprend mieux la qualité du soft, la même équipe (Reflections) nous ayant déjà concocté la trilogie des Shadow of the Beast (Martin m'annonce avec humour qu'il ne souhaite pas réaliser le quatrième volet des aventures de la bête, quel dommage !). Même plus, Brian n'intègre aucun clin d'œil envers son ancêtre, comme ce fut pourtant le cas avec Lemmings, Reflections trouvant le procédé un peu répétitif (les plaisanteries les plus courtes sont les meilleures). Que nous mijotent-ils pour leur prochain jeu ? Rien n'a filtré à ce sujet, mais je m'attends à un produit de qualité, vu le dynamisme de l'équipe. Martin m'a rappelé que c'est par l'Amiga que Psygnosis s'est fait connaître, et qu'il ne risque pas d'abandonner de sitôt ce superbe support. Quand on entend de tels propos, on ne peut qu'être rassuré sur l'avenir des jeux sur la machine de Commodore. Qui disait que l'Amiga était mort ?

G H





Admirez combien la présence des plans différentiels du fond ajoute à la qualité du soft sur 1200 (en bas). Et encore, ce ne sont que des images fixes. Imaginez le tout animé !

93%

Platesformes

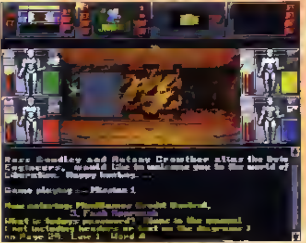
SON	14
GRAPHISME	17
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	17
DURÉE DE VIE	15

1 joueur

- Amiga 1200
- Installable sur disque dur
- 3 disks
- Notice en français

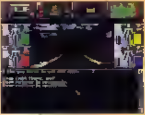
Liberation

Les fans de Captive se vont être comblés. Liberation n'est ni plus ni moins que sa suite. Le scénario est toujours axé sur les problèmes de la détention pénitenciaire. En effet, Trill, notre héros, avait été enfermé par erreur mais avait réussi à se libérer grâce à ses connaissances en robotique. Dans cette suite, de drôles de choses se passent dans les prisons. Les interrogatoires, menés par des robots, tournent à [illegible] pri-



sonniers en ressortent [illegible] morts. Une fois de plus, Trill va se dévouer pour sauver le monde de la folie des robots.

L'action se déroule dans une mégapole aux dimensions gigantesques. Vous dirigez quatre robots [illegible] différents et [illegible] tous possèdent une arme. Ils peuvent bien sûr effectuer la majorité des actions comme prendre, lancer, ouvrir, etc. Contrairement à certains jeux de ce genre, Liberation bénéficie de l'aspect dialogue. A ce sujet, vos discussions peuvent souvent tourner au vinaigre et en venir aux armes. Les déplacements dans la ville se font soit à pieds, soit en engin motorisé. Heureusement qu'une mini-carte est à votre disposition pour se repérer dans cette cité [illegible] de haute technologie. A y regarder de plus près, vous [illegible] constaterez qu'il est possible d'entrer dans la majorité des bâtiments [illegible]



ou des personnages importants. Ceux qui ont déjà lu le test lors de la sortie de Liberation sur CD-32 ne vont pas être dépaysés puisque le jeu est identique à un seul détail près, la musique n'est plus CD mais je pense que vous l'aurez compris tout seul. La force de Liberation est non seulement sa durée de vie mais aussi le fait qu'on puisse tout configurer à l'écran. Les fanas de jeux de rôle et de labyrinthes gigantesques [illegible] pas être déçus car Liberation [illegible] un [illegible]

Même s'il n'utilise pas le chipset AGA pour les graphismes, Liberation reste un très bon jeu qui vous occupera bien assez avant l'arrivée des futures productions.

MH

84%

Jeu de rôle

SON	13
GRAPHISME	12
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	14
DUREE DE VIE	15

1 joueur

- Amiga 1200 et 4000
- 5 disks
- Notice en français

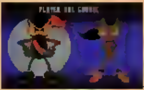
Zool II

AGA

GREMLIN

[illegible] et [illegible] est [illegible] plus [illegible] tout ça pour les possesseurs des [illegible] Amiga. Est-il réellement [illegible] de vous rappeler que *Zool*, tout comme *James Pond*, est l'une des figures mythiques des jeux sur Amiga ? La version ECS m'avait déjà emballé par sa jouabilité et ses nouvelles idées. Qu'en est-il de la version AGA ? Nous allons voir ça dès maintenant.

L'innovation dans *Zool II* vient de l'apparition d'un second personnage, prénommé Zooz, qui n'est autre que la compagne de cœur et de guerre de Zool. Les deux héros ont des compétences différentes, et alors, me direz-vous ? Eh bien cela augmente grandement la durée de vie. En effet, les niveaux peuvent se terminer de différentes façons. Avec Zool, il vous est possible de passer par des chemins où la solidité de son crâne servira pour ouvrir des passages. Pour Zooz, [illegible] de [illegible] Zooz [illegible] plus un [illegible] comme [illegible] jeu de plates-formes [illegible] les [illegible]



là pour vous aider dans votre quête aux bonus. Vous pourrez ainsi collecter des vies, de l'énergie, des nouvelles armes comme les bombes ou les boucliers. A la fin de chaque monde, pour peu que vous ayez collecté trois items [illegible], vous aurez accès à un niveau bonus [illegible] sympa. Pour [illegible]

détruire certaines trappes, etc. Deux ont tout de même des points communs, normal pour un couple. Par exemple, ils sont tous deux capables de grimper sur des murs (à l'exception des surfaces glissantes) et peuvent tirer [illegible] qui [illegible] peu déçu par la [illegible] de plus [illegible] un plan de [illegible] en plus. C'est joli mais ils auraient pu faire mieux. Heureusement, cela n'altère en rien la qualité du jeu qui est toujours aussi bonne. C'est un véritable délice que de se faufiler parmi tous les ennemis, en recherchant tous les passages possibles. Le son est à la hauteur de nos espérances avec de magnifiques thèmes d'inspiration mi-orientale mi-occidentale. Seul regret : on ne peut avoir les bruitages et la musique en même temps. *Zool II* AGA reste un très bon produit. A conseiller aux fans des jeux de plates-formes.

M.H.

85%

Action

SON	14
GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	14

1 ou 2 joueurs

- Amiga 1200 ou 4000
- Installable sur disque dur
- 2 disks
- Notice en français

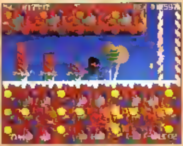
Award winners

EMPIRE

Les des jeux qui portent mal leur nom ou du moins usurpent leur renommée, mais cette compilation a le mérite de se conformer à son appellation. Award winners signifie en français "vainqueurs de trophées", chacun des softs composant le package ayant été reconnu comme le meilleur de sa catégorie en son temps. Comme ...

en offrant de multiples possibilités et interactions aux joueurs qui s'y plongèrent. Vous contrôlez un vaisseau spatial et votre but en tant que marchand interplanétaire est de réaliser des échanges commerciaux les plus fructueux possibles. Vous devez donc gérer votre budget et votre carburant pour vous déplacer de planète en planète, acheter et/ou revendre certains produits afin de faire votre beurre, ou simplement de moderniser votre appareil. Elite plus est un jeu d'une extrême profondeur sur lequel on passe des heures. Il a à peine vieilli si ce n'est pour ses graphismes un peu désuets. Dans une catégorie aux antipodes de son précédent, Sensible soccer ne saurait décevoir les nombreux amateurs de foot que peut compter la France et le cercle des Amigaïstes. Modèle de jouabilité et de réalisme (du point de vue des actions), Sensible soccer vous fera vivre des championnats comme vous n'en avez jamais vus. La vue de dessus peut sembler surprenante de prime abord mais l'on comprend vite qu'elle est gage de simplicité et de précision. Les parties effrénées vers la table déboussolée, vous prouveront la grandeur de ce soft. Il n'existe que très peu de jeux de billards sur Amiga et rares sont ceux qui permettent de s'exercer à l'art du snooker, maître incontesté de tous les styles de billard. Jimmy White, célèbre champion de snooker encore en activité, prête son nom à ce logiciel qui est une pure merveille. La table est vue en 3D et l'on peut en faire le tour, l'incliner, le commec autant que l'on veut, afin de se placer dans la position qui vous permettra à coup sûr d'empocher une bille. Des animations rigolotes détendent le sérieux du sport, dont le programme régit les moindres détails (fausses queues, effets...). Enfin, la petite mascotte de Gremlin est présente. Zool est un jeu d'arcade qui n'a plus à faire ses preuves, à preuve comme les utilisateurs ayant ovationné à sa sortie. La petite bête saute, court, tire et traverse les tableaux à un train d'enfer dans des décors très colorés. L'une des trop rares compils à proposer un choix aussi étendu de genres : Action, réflexion, sport, adresse... comment ne pas tomber sous le charme envoûtant d'Award winners ?

G.H



Jimmy White's snooker ...

Sensible soccer ... le foot le fun

85%

Compilation	
SON	12
GRAPHISME	12
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	16

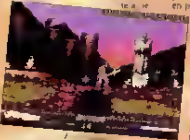
• Tous les Amiga

• Notice en français

Battle of time

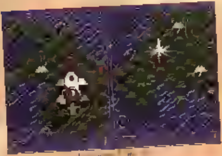
EMPIRE

En voici une compilation placée sous le signe de la réflexion. En premier, Battle Isle, le chef-d'œuvre du wargame s'impose... dans cette compil... aux débutants...



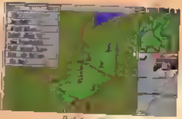
...tant son interface ... est simple. Les graphismes, assez simples, sont tout de même agréables et donnent au jeu un environnement convivial. Battle Isle n'est pas très difficile mais y jouer procure un immense plaisir. Ensuite, Mega lo mania qui n'a rien à envier à Battle Isle en ce qui concerne la notoriété... de Genesis et Th... M... ?

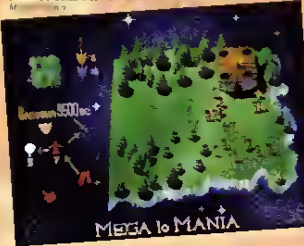
...de s... nent... contrôle un... des époques... préhistorique... en passant par...



...hyper... gan... du même type que Battle Isle fournira aux joueurs des scénarios différents et un cadre d'hostilités un peu plus habituel. Serez-vous capable de devenir un général parfait ? Et pour couronner le tout, First samurai, déjà présent sur le compil Fun radio, précurseur du succès de son petit frère que nous testions il y a peu de temps dans le magazine. Une compilation plutôt axée sur la réflexion et la stratégie, avec une petite place pour l'action grâce à First samurai. Une approche facile du jeu à raisonnement intellectuel.

G.H.





82%

Compilation

SON	12
GRAPHISME	13
ANIMATION	12
JOUABILITE	14
DUREE DE VIE	14

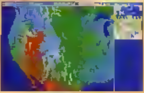
- Tous les Amiga sauf 1200
- Notice en français

Lords of power

EMPIRE

Un ensemble de jeux dont l'essence est la réflexion. Ici point d'action pure et dure mais un mélange de stratégie, de simulation et de cogitation. *Railroad tycoon*, tout comme son principal rival *A-train* qui nous est un peu plus proche dans le temps, nous invite à prendre part à la conquête du rail. Le théâtre des événements n'est autre que l'Amérique du Nord où il faudra développer le réseau ferroviaire et ainsi augmenter le volume des échanges commerciaux dans les Etats-Unis du siècle dernier. Après les trains, passons au bateaux, avec *Silent service II*. Avec *Wolfpack*, ce jeu peut se targuer d'être la meilleure simulation sous-marine sur Amiga. Avec l'engin que vous dirigez il n'y aura pas de quartier pour les ennemis matelots ! Suivez les traces du baron Manfred Von Richthofen avec le simulateur de vol *Red baron*. Affrontez en 3D les alliés, dans votre vieux Fokker de la première guerre. *Perfect general* pour ajouter un tas d'options bienvenues à la stratégie déjà présente et aborder le domaine du wargame sans trop de difficultés. L'ensemble a un peu vieilli mais voici une compil sérieuse où l'on passe sans distinction des avions aux sous-marins, en passant par les trains et les chars d'assaut. Des heures de réflexion et de stratégie devant soi. Je regrette cependant la procédure d'installation, les jeux devant au préalable être décompactés sur plusieurs disquettes pour pouvoir être utilisés.

G.H



Railroad tycoon

78%

Compilation

SON	11
GRAPHISME	11
ANIMATION	11
JOUABILITE	10
DUREE DE VIE	15

• Tous les Amiga

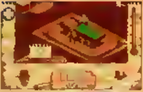
• Notice en français

Compil Fun radio

ACCLAIM SOFT

Réunis en une compil, les meilleurs jeux, tous styles confondus, vous attendent sur un même CD. Fun radio... Le célèbre *Lemmings* est de la fête, assurant des heures de réflexion aux futurs acquéreurs qui tenteront de faire arriver à bon port le plus possible de ces petites bestioles vertes en un minimum de temps. *First samurai*, le premier épisode des péripéties de notre ami asiatique, délicieux mélange d'action et d'aventure aux graphismes somptueux et aux bruitages incroyables est lui aussi au rendez-vous. La touche fraîche actuelle nécessitant un défoulement en rapport avec son importance, *Superski II* (qui ne fonctionne pas sur A1200) est là pour vous faire goûter aux joies de la neige. Epreuves en tout genre et nombreuses gamelles en perspective. Comme si ce n'était pas assez, *Crazy cars III* vient compléter la liste. Personne ne se plaindra qu'une course de voitures ultra-rapide fasse partie de la compil. Enfin, *Indiana Jones and the fate of Atlantis* (action) contentera les fanas de recherche en tout genre, dans un cadre en 3D ressemblable à l'atmosphère des films de Spielberg. Cette compil est intéressante, le mélange des genres est un plus certain. Sport, action, réflexion, aventure et course automobile : une brochette de catégories différentes et appréciées. Un bon plan pour se faire un cadeau.

G.H



Indiana Jones and the fate of Atlantis

Superski II

Lemmings

81%

Compilation

SON	13
GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITE	15
DUREE DE VIE	16

• Tous les Amiga

• Notice en français

Saga UK

Millenium

Dans le milieu des années 80, Herbert Wright quitte les Télécoms britanniques pour fonder Logotron, une société de développement sur Amiga (et sur le feu ST) qui fut tout de suite bien vue par les utilisateurs et les professionnels du milieu. Leurs premiers produits ne passent pas inaperçus et déclenchent des passions. Starray et Stargoose, deux shoot em up précurseurs des modernes productions, entraînent des tests élogieux de la part de la presse. Progressivement, le désir de produire des jeux éducatifs s'empare de Logotron qui crée un nouveau label : Millenium.

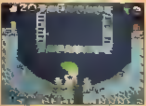
La dénomination de leur société fut inspirée par le célèbre Star Wars de George Lucas, Millenium étant le nom de l'un des vaisseaux du film. Le départ de Herbert Wright et la fermeture de Logotron provoque un changement de politique chez Millenium, qui décide de reprendre sur le champ le développement de jeux. Au fil des mois, Millenium se taille une réputation grâce notamment à la série des James Pond, entrecoupée de titres tels que Global effect ou plus récemment Morph et Brutal sports football.

Mille et un projets

Travaillant actuellement sur plusieurs projets, Millenium nous a confié quelques renseignements sur leurs futurs produits, que vous ne manquerez pas de computser, j'en suis sûr. Debutons cette énumération par le [illegible]

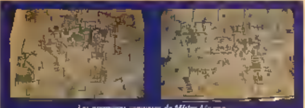
[illegible]

James Pond. Afin de ne pas paraphraser Michel, qui le cite dans ses previews, je ne serais que très évasif à son sujet. Il devrait sortir début mai et sera littéralement gigantesque, un bon quart du jeu se déroulant dans



[illegible]

des salles secrètes. Les détracteurs des précédents James Pond seront heureux d'y découvrir une profondeur de jeu plus importante qu'avant. Un peu plus tard, vers le mois de juin, Mister Magoo devrait faire son apparition sur nos micros et reprendra les aventures du célèbre binoclard. Le personnage semble déjà avoir [illegible] d'autres professionnels puisque les droits [illegible]



Les premières maquettes de Mister Magoo

Herbert [illegible] Millenium

[illegible] graphiques de Mister Magoo viennent d'être achetés par la société de production Hollywoodienne de Steven Spielberg ! Celui-ci a déjà proposé à Danny de Vito d'incarner le vieux myope. Un autre titre, Micromeme, sponsorisé par la société Nissan, vantera les mérites de leur bébé : la Micra. Le but du jeu sera d'éviter que survienne le moindre problème sur les chaînes de montage de [illegible]

Le [illegible]

Un paquet d'autres projets sont en préparation chez Millenium : Neural world, un jeu de réflexion de conception révolutionnaire programmé par un développeur qui a passé [illegible] ans (rien que ça) à étudier l'intelligence artificielle et qui s'est servi de ses connaissances en la matière pour créer le moteur du jeu. Il y aura aussi Super troll island, un jeu écologique au possible, mettant en scène les héros de la mythologie norvégienne. En ce qui concerne Pinkie, qui devrait sortir fin juin sur Amiga et CD 32, Millenium a passé un accord avec un journal de la presse quotidienne britannique qui consiste à récompenser les jeunes enfants auteurs de bonnes actions en leur attribuant des Pinkie awards. Une façon simple de rallier les bambins à la cause écologique qui semble chère à Millenium. En tout cas, la firme anglaise ne se repose pas sur ses lauriers [illegible]

G.H.

LUDIKORAMA

La top-sélection d'Amiga Dream

Simon the sorcerer

ADVENTURE SOFT

Attention pas plus à parler : l'œuvre du jeu d'aventure est entièrement en français. Il s'agit ici d'une scène où un petit garçon est plongé dans un monde féerique à la recherche du sorcier Calypso. En version 500, les graphismes en 32 couleurs ont de quoi surprendre. Inutile de vous parler de la qualité de la version 1200 : on ne compte pas le nombre de décors. De plus, une quarantaine de musiques accompagnent le jeu. Toutes les actions sont accessibles à la souris. Le scénario est à la fois simple et sophistiqué. Bref, un jeu fascinant, mais qui ne vous laissera jamais bloqué pendant des heures devant une énigme.

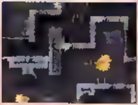
• Amiga 500 : existe en version Amiga 1200

91%

Amiga Dream N°4
février 94

Alien breed II

TEAM 17



Grand classique ayant remporté un Tilt d'or, *Alien breed* est tout simplement [illegible]. Fortement inspiré de Gauntlet, *Alien breed II* propose de nombreux niveaux. Pour chacun d'eux, un objectif particulier est à remplir. En général, il s'agit de récupérer des objets ou de saboter des systèmes. Attention, il vous faudra bien gérer votre stock de clés et bien penser à choisir vos armes. Les graphismes en 128 ou 256 couleurs sont de toute beauté. Pour ne rien gâcher, le contexte sonore est au point avec un maximum de bruitages et quelques thèmes appropriés.

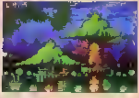
• Amiga 1200 et 4000 : existe en version Amiga 500

92%

Amiga Dream N°2
décembre 93

Mister Nutz

OCEAN



Mister Nutz, charmant petit écureuil, a quelque chose à voir avec le [illegible] sur Supernes. Dans ce jeu de plates-formes à la vitesse halucinante, notre Mister Nutz doit récupérer bon nombre de clés et armes diverses pour rejoindre le drapeau en fin de niveau. L'écureuil possède un look très réussi, le décor est d'une réalisation exemplaire et le scrolling est fluide à souhait. Ce jeu est tout simplement génial ! Le parcours mi-aventure n'est pas un exemple de qualité, mais apporte néanmoins un plus à l'ensemble, tout comme les séquences intermédiaires. Ceux qui pensaient qu'on ne pouvait pas faire un jeu aussi rapide, jouable et complet que *Superfrog* seront surpris !

• Amiga 1200 et 4000

93%

Amiga Dream N°4
février 94

Hired guns

PSYGNOSIS

Hired guns est un jeu de rôle à la réalisation irréprochable. L'écran principal divisé en quatre parties égales permet à quatre personnes de s'affronter (ou de s'entraider) sur un même terrain. Et quel terrain ! La planète Luyten est le siège d'un énorme complexe visant à produire des organismes hostiles. Il vous faudra détruire les installations en échappant aux pièges. Les déplacements dans les lignes à ceux de *Eye of the beholder* s'effectuent en 3D. D'une certaine façon, *Hired guns* peut être joué à distance par deux Amiga connectés. Un chef-d'œuvre à ne manquer sous aucun prétexte.

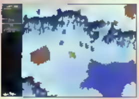
• Tous les Amiga avec 1 Mo

93%

Amiga Dream N°1
novembre 93

Cannon fodder

VIRGIN



Le principe de *Cannon fodder* est simple. Prenez l'aidem pure et dure de *Commando*. Ajoutez-y un peu de stratégie inspirée d'*Hired guns* ou de *Syndicate*. Le mode de contrôle du jeu est très convivial. Vous dirigez six hommes (au maximum) à la souris. Ceux-ci peuvent utiliser mitrailleuses, grenades ou bazookas. Si les premières missions s'avèrent simples, les suivantes sont beaucoup plus ardues. Il faudra secourir des otages dans des endroits parti ulièrement hostiles (désert, antarctique, jungle...). D'une jouabilité exceptionnelle, *Cannon fodder* restera sûrement dans les annales.

• Tous les Amiga avec 1 Mo

95%

Amiga Dream N°2
décembre 93

AXE LOISIRS

25 Bd Salvator 13006 MARSEILLE

TEL 91 55 01 50 FAX: 91 55 01 59

AMIGA CD 32

MICROCOSM	3[illegible] F
FURY OF FURIES	TEL
[illegible]	3[illegible] F
SEEK & DESTROY	1[illegible] F
CHUCK ROCK	135 F
SURF NINJA	TEL
ELITE 2	TEL
PIRATES GOLD	[illegible] F
CASTLES II	[illegible] F
ZOOL	TEL
[illegible]	2[illegible] F
PINBALL FANTASIE	3[illegible] F
WING COMMANDER	
DANGEROUS STREET	3[illegible] F

TITRES FMV

FILMS	1[illegible] F
CONCERT	1[illegible] F

AMIGA 500/600

[illegible]	[illegible] F
WINTER OLYMPICS	[illegible] F
SEEK & DESTROY	1[illegible] F
ZOOL 1	1[illegible] F
[illegible] SPOT	[illegible] F
COMBAT AIR PATROL	[illegible] F
AMERICAN CHALLENGE	[illegible] F
F 117A	[illegible] F
[illegible] THE SORCERER	[illegible] F
TERMINATOR 2	[illegible] F
LOTUS TRILOGY	2[illegible] F
SETTLERS	3[illegible] F
ROBINSON REQUIEM	TEL
SECOND SAMURAI	345 F
URIDIUM	1[illegible] F
[illegible]	[illegible] F
BLACK [illegible]	[illegible] F
INNOCENT UNTIL CAUGHT	TEL

AMIGA 1200

CHAOS ENGINE	[illegible] F
[illegible]-GENERATION	[illegible] F
[illegible]	[illegible] F
[illegible]	3[illegible] F
ALIEN BREED II	[illegible] F
PINBALL FANTASIE	1[illegible] F
ALFRED CHICKEN	1[illegible] F
JURASSIC PARK	[illegible] F
ROBINSON REQUIEM	TEL
[illegible] OF THE [illegible]	TEL
[illegible]	[illegible] F
SECOND SAMOURAI	[illegible] F
RYDER CUP	[illegible] F
[illegible] VI	TEL
STAR TRECK	TEL
DYNAMITE PACK	[illegible] F
ZOOL 2	TEL

Bon de Commande

[illegible] ______________

____

Nom et Adresse ______________

____

Signature: Te

Frais de port [illegible] F [illegible] F

pour tout titre non mentionné ou disponibilité [illegible]

ACCESSOIRES

Lecteur de disk

Interne	[illegible]	[illegible] F
	Haute Densité	[illegible] F
Double	Double densité	[illegible] F
	Haute Densité	1 [illegible] F
Scanners	64 niveaux de gris	[illegible] F
	[illegible] niveaux de gris	[illegible] F
Light [illegible]		[illegible] F
Souris	Optique	[illegible] F
	Zydec	1[illegible] F
	[illegible]	[illegible] F
[illegible]		340 F
[illegible]		[illegible] F

Disquettes

[illegible] 30 F [illegible] 1[illegible] F

[illegible] 3[illegible] F

Carte FMV (CD 32) 1[illegible] F

Extensions Mémoires

A 500	512 KO (sans horloge)	[illegible] F
	512 KO (avec horloge)	[illegible] F
	[illegible] MO	4[illegible] F
	[illegible] MO	7[illegible] F
A 600	1 MO	4[illegible] F
	[illegible] MO	[illegible] F

NOUVEAU

Carte Accélératrice A 1200, [illegible] 28 MHz, [illegible] de RAM, Horloge [illegible] 1[illegible] F

A.F.I.V

10 rue de Lépante

06000 NICE

93.92 15 00

Collections à un prix AFIV

CAM

DPAT

FRED FISH

9 Frs La Disquette

Conseil et vente sur place par des spécialistes.

Extrait du catalogue

[illegible] Disquettes

[illegible] MAGIC W[illegible]

[illegible]

657 MPEG PLAYER

[illegible]

[illegible] IMAGES PARTY 3

Toutes [illegible] AGA

[illegible] IMAGES PARTY 3

Toutes les images AGA

[illegible] IMAGES PARTY 3

Toutes les images non AGA

[illegible] PROTRACKER 3.15

Logiciel de musique

720 [illegible] AFIV MOTOS

Belles motos (JPEG) avec VT

737 MANDY 2000

[illegible]

738 EPL 1.04

[illegible]

Packs AFIV

[illegible] F	[illegible] 11 disks [illegible] F.A.D.	AGA 1 [illegible] disks Utilitaires [illegible]	[illegible] F
[illegible] Frs	ASSASSINS N° [illegible] [illegible] disks [illegible] A1200	AFIV [illegible] 2 disks [illegible] format GIF (256 couleurs)	[illegible]
1[illegible] Frs	CINDY CRAWFORD [illegible] disks Images en IFF (256 [illegible])	[illegible] 11 disks Images [illegible] de 30 [illegible] en IFF	[illegible]
[illegible] Frs	TECHNO [illegible] disks Une sélection des [illegible]	TOP MODELS N° 1 [illegible] [illegible] disks Images GIF de belles [illegible]	[illegible]

TARIFS DP 15 Frs le disks

Frais de port [illegible] Frs (48 H)

[illegible] + 1[illegible] Frs

[illegible] + 70 Frs

CDROM 250 Frs

-CDPD [illegible]

-DEMOCD [illegible]

AMINET

MULTIMEDIA TOOLKIT

[illegible] Lille

[illegible] BETHUNE

[illegible]

Liste des titres [illegible]

LISTE [illegible] CD-ROM DE PC			
Rebel Assault	3[illegible]	[illegible] Park	500
[illegible]	450	[illegible]	500
Commanche+2 missions	3[illegible]	Day of the tentacle VF	[illegible]
Cyberrace	360	Chess	[illegible]
[illegible]	NC	[illegible]	NC
Gobliins 3	NC	Loom	NC
[illegible]2	NC	Cote d'Azur	NC
[illegible]	N[illegible]	Eye of [illegible] 3	NC
[illegible]	NC	[illegible]	NC
[illegible]	N[illegible]	Myst[illegible] of Orient	NC

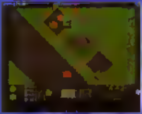
Reprise AMIGA 500 à 600 plus, pour achat d'un AMIGA 1200 ou 4000

AMIGA et PC d'occasion à vendre, [illegible]

DARKMERE

CORE

Tradewinds House, 69/71A Ashbourne Road, Derby, DE22 3FS. Telephone (0332) 297797, Facsimile (0332) 381511



The Settlers

Digital Integration

Distribué par UBI SOFT 28 rue Armand Carrel 93100 Montreuil sous Bois Tel (1) 48 57 65 52.

Espace lecteurs

Bédé Dream
par ... Sere

LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS

Testament sous la neige

par ...

Un ... convo-que ... chez ... de ses anciens étudiants et les envoie à la recherche de sa dulcinée disparue depuis trente ans. Un rythme ... cadre-fantastique dont le suspense est maintenu jusqu'aux toutes dernières pages par un dessin aux contours tranchants. Cet album se suffit à lui-même, mais la lecture d'*Adam Sorlech* et de *La chambre nuptiale* ne pourra que vous être utile. Prix Bloody Mary de la presse au festival d'A... ... 94

DUPUIS

Les secrets de la mer noire

(Buck Danny T45)

par ...

Aah ! Même si ... par les simulateurs de vol, même si vous n'avez pas aimé *Top gun*, vous devez lire cet album ! Et vas-y que je suis poursuivi par deux Mig29 et vas-y que je cabre pour perdre 450 km/h, c'est génial ! On verra si vous n'aimez toujours pas les avions de chasse après.

Par-delà les cendres

(Kogaratsu T5)

par ...

C'est l'histoire d'un samouraï aux prises avec la déesse de la montagne. Kogaratsu est payé par des paysans pour retrouver une fille donnée en offrande. Mais d'où vient tout ... des paysans ? Le mystère s'épaissit au fil des pages et les gentils ne sont pas ceux que l'on croit.

GLÉNAT

La source maléfique

(Ranma T7)

par ... Takahashi

Après *Akira* et *Dragon ball*, une nouvelle série TV japonaise reprise par les éditions Glénat. Complètement fou donc incontournable ... suite à une ... forcée, un père et un fils volent des mutations ... pour les effectuer sur eux, le père se métamorphose en Panda et son fils en jeune fille ... à suivre.

Music Dream
par ...

James blood ulmer

Blues preacher

J.B.U. est bien connu pour son jazz mais il fait aussi partie des monstres sacrés du blues. C'est dans ce registre et avec son jeu incomparable qu'il nous a confectionné cet album, du blues, du blues, du b...

The married monk

There's the rub

Bien que ... de Rennes, ce groupe sonne résolument d'outre Manche. Avec une instrumentation acoustique, ces douze titres vous imprègnent avec une facilité déconcertante comme si leur bonne humeur était communicative.

Mutha's day out

My soul is wet

D'u... ... (grunge, hard rock et rap) ce groupe est composé de cinq jeunes lascars qui viennent nous prouver qu'il n'y a pas d'âge pour faire de la musique. Leur album est à la mesure de leur passion, tumultueux et détonant.

Rebecka Törnqvist

A night like this

R.T. vient de Suède où elle est tombée amoureuse du jazz, deux choses ... qui ne sont pas incompatibles d'autant qu'elle a de quoi nous communiquer sa passion. Un album chargé de délicates variations jazzy et de quelques magnifiques ... jazz blues ... laissez-vous séduire !

Philadelphia

Vous ... pas attiré par les musiques de films, mais quand je vous aurai dit qu'il s'agit là d'un album où ont participé Bruce Springsteen, Peter Gabriel, Neil Young et bien d'autres encore (avec en prime quelques beaux inédits) les a priori seront dissipés.

Hammer

The funky headhunter

Le ... apparut ... de ... avec du muscle à revendre et un album sans défaut. Sa musique, un bel exemple de rap ... et ses textes sans compassions, que vous aimiez ou pas, Hammer sera toujours Hammer.

Ciné Dream

JIM SHERIDAN

Au nom du père

Irlandais [illegible] (1993) avec Daniel Day Lewis, Emma Thompson, Pete Postlethwaite

Jim Sheridan retrace l'histoire du plus grand scandale judiciaire d'Angleterre depuis la fin de la guerre. En 1974 à Londres, quatre Irlandais sont emprisonnés après un attentat à la bombe commis par l'IRA. Parmi eux, Gerry Conlon, un jeune délinquant de Belfast, et son père incarcéré un an plus tard pour complicité. En 1987 on apprendra que la police avait dès le début de l'enquête les preuves de leur innocence ! Gerry fera quinze ans de prison durant lesquels il verra mourir son père. Le titre est clair : le père de Gerry devient le symbole de toutes les victimes innocentes. Jim Sheridan tient à laver son nom en s'attachant particulièrement à son personnage. Il insiste sur son rapprochement avec son fils dans la même cellule. Puis il nous fait revivre la révision du procès, jusqu'à ce qu'éclate le scandale. La mise en scène est remarquable, particulièrement dans les scènes d'émeutes qui ouvrent le film sur la musique de U2. Et, dans le rôle de Gerry, Daniel Day Lewis nous étonne une fois de plus. Un plaidoyer généreux et humaniste, qui a fait l'effet d'une bombe en Angleterre et qui, bien sûr, triomphe en Irlande. Le Festival de Berlin vient de lui attribuer son Ours d'or.

[illegible]

CAPTAIN BOOK

Lafosse a encore frappé

[illegible] des [illegible] et [illegible] Jean-Yves Lafosse [illegible] son Petit précis de l'imposture. Et [illegible] quelques petits conseils [illegible] à l'usage des imposteurs [illegible], au mal de [illegible]. En ole [illegible] nous livre pêle-mêle [illegible] de ses meilleurs [illegible] téléphoniques [illegible] Lafosse et monsieur [illegible] en donnant le change [illegible] la tête de leur propre interlocuteur. [illegible] de bonnes blagues auxquelles [illegible] échappé et que l'on préfère [illegible] voir arriver sur les autres. Des scénarii à dormir debout ou [illegible] vraisemblance [illegible] le rire ! Mon préféré : l'histoire de cette pauvre concierge de 73 ans, reléguée au 43e étage de la tour Gentile et qui doit, pour arriver chez elle, monter et descendre 81 étages, en partant dans [illegible] avec une rampe [illegible] tous les étages, impairs ! (43 sans ascenseur). C'est énorme et c'est pour cette raison que ça marche !

Petit précis de l'imposture de Jean-Yves Lafosse aux éditions Michel Lafon. 238 pages, 98 francs.

WALTER HILL

Geronimo

Américain [illegible] avec Jason Patric, [illegible], Robert Duvall, Gene Hackman.

Comme celui de Cochise, le nom de Geronimo est une légende, symbole de la résistance indienne. Avec son sens du rythme et de l'action, l'auteur de *48 heures* et des *Rues de feu* retrace les derniers mois de combat du chef des Apaches Chiricahua, ultime tribu à résister à la progression des Américains vers l'Ouest. Les unes après les autres, les tribus se rendent et perdent leurs terres. Geronimo, lui, refuse de poser les armes et lutte farouchement contre l'anéantissement total du mode de vie indien.

En 1886, près de la frontière mexicaine, il finit par se livrer avec les quelques hommes qui l'ont suivi dans sa rébellion. Les Américains lui ont promis qu'il retrouverait ses terres. Mais, en matière de mensonge et de fourberie, les yeux clairs vont se surpasser. Il restera captif jusqu'à sa mort !

Le film de Walter Hill nous rappelle que, dans cette lutte inégale, la sauvagerie était de mise des deux côtés. Il montre surtout le respect et l'estime qu'éprouvaient certains soldats (chargés de les anéantir) pour les Apaches et leur culture. Et la honte qu'ils ont ressentie devant les promesses non tenues de l'armée américaine.

[illegible] une légende

ÉGALEMENT À L'AFFICHE

● L'impasse

Américain, de Brian De Palma (1994) avec Al Pacino, Sean Penn, Penelope Ann Miller.

Superbe histoire d'amour, [illegible] de main de maître par l'auteur de Scarface, qui retrouve Al Pacino. A ses côtés, Sean Penn (que De Palma avait déjà dirigé dans Outrages). Pacino incarne un truand décidé à se ranger. Sean Penn est un avocat un peu trop porté sur la coke. La scène finale, dans le métro New-Yorkais, est un grand moment de cinéma !

● Wayne's world II

Américain, de Stephen Surjik (1993) avec Mike Myers et Dana Carvey.

Wayne et Garth, les deux allumés de hard rock [illegible] qui ont fait hurler de rire l'Amérique entière dans leur premier film, sont de retour. Wayne est toujours amoureux de la belle Cassandra et Garth succombe au charme [illegible] d'une blonde [illegible]: Honey (Kim Basinger). Les fans du groupe Aerosmith ne manqueront pas ce deuxième épisode. Attention : le rythme du film est souvent poussif. Mais le ton est toujours aussi farfelu. Et au milieu d'une foule de gags [illegible], on trouve quelques scènes désopilantes : la parodie de Jurassic Park, le duel au [illegible] et le show improvisé au [illegible] [illegible] people.

L'actualité de la scène est plutôt maigre ce mois-ci... alors nous avons décidé de vous proposer une interview exclusive de l'un des musiciens Amiga français très en vue : Moby de Sanity. Pour le numéro prochain nous vous promettons une foultitude de infos, car The gathering, la très attendue démo-party norvégienne sera passée par là.

Vincent Bustin

Moby de Sanity dit tout

***Amiga Dream** : salut Moby, peux-tu te présenter ?*

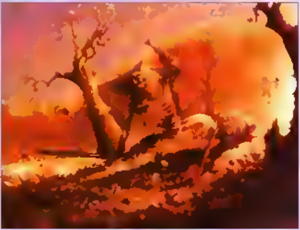
Moby : bonjour à tous, voilà, je m'appelle Frédéric, j'ai 23 ans et j'effectue actuellement mon service militaire en tant qu'objecteur de conscience. Je suis sur Amiga depuis sept ans maintenant. J'ai acheté un Amiga uniquement pour faire de la musique, parce que j'avais lu de bons articles sur les processeurs sonores de cette machine et c'est ce qui m'a décidé. Mais au départ, je n'avais aucune formation musicale et c'est seulement sur Amiga que je me suis vraiment mis à la musique. Au niveau des groupes, j'ai commencé chez Impact, puis j'ai été dans Alcatraz, Dreamdealers, et maintenant je suis dans Sanity.

***AD** : belle carrière ! Peux-tu nous décrire ta méthode pour composer une musique ?*

M : c'est très variable. Je peux commencer par une mélodie qui me trotte dans la tête, que je vais composer sous Protracker, et qui sera ensuite arrangée avec des accords, un accompagnement. [illegible] alors ça peut venir [illegible] que me plaît et que j'ai [illegible] dans un module [illegible] sample

en [illegible] l'impression du module. Ou alors je cherche d'abord une grille d'accords et ensuite je place autour des basses, de la batterie, et une mélodie.

***AD** : d'où proviennent les samples que*



tu utilises ?

M : principalement de mes synthétiseurs : j'ai un Elka EK-44, un Roland SC 55 et un Korg M3-R. J'échantillonne aussi un peu sur des CDs.

***AD** : de quoi t'inspires-tu pour composer tes modules ?*

M : mon inspiration me vient en grande partie de la musique que j'écoute, et cela va du hard rock au jazz rock, et plus spécialement en ce moment, de tout ce qui est funk et acid jazz. Mes modules reflètent ce que j'aime, dans le sens où la musique que je fais est un peu celle que j'ai envie d'entendre. En fait, quand je fais un module, il correspond au style de musique que j'écoute au moment de sa composition.

***AD** : apparemment ... puisque tu as remporté deux années de suite la compétition de musique ... grandes parties ... Danemark.*

M : ... c'est vrai. Mais il faut dire qu'il n'y avait pas vraiment de concurrence, car la plupart des meilleurs compositeurs sur Amiga n'étaient pas sélectionnés pour la compétition, comme par exemple Jogeir de Virtual dreams ou Lizard ex Silents. Et il y avait aussi beaucoup de techno ce qui lasse très vite les gens. De ce fait, dès que tu fais un module un petit peu plus "human" avec de la guitare et tout ça, je pense que ça retient plus facilement l'attention des gens. Il y a eu quelques surprises au niveau de la sélection des modules, et je pense que j'aurais eu plus de difficultés si ces autres personnes avaient aussi été sélectionnées.

***AD** : quelques mots sur les projets : prépares-tu une musique pour la Saturne party II ?*

M : je vais peut-être faire un module pour une démo de Dreamdealers, mais rien n'est encore sûr pour le moment. En tous les cas, je ne pourrais pas être présent à cette party.

***AD** : c'est bien dommage ! Quelques projets sont-ils en cours chez Sanity ?*

M : il peut être qu'une démo sortira pour la Gathering ... avec un peu de chance, mais rien n'est prévu dans l'immédiat en ce qui concerne la section française.

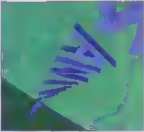
***AD** : ... attendre ... un ... !*

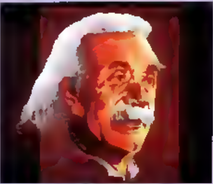
M : tous les groupes ... dans lesquels j'ai été ont souvent ... musicien-chef, mais le ... est que je ne suis pas assez productif ... Je ne fais de modules qu'à la demande, et je n'ai pas beaucoup de temps pour en faire d'autres en plus.

***AD** : en dehors des démos, je crois que tu as aussi composé quelques musiques pour des jeux...*

M : récemment, il y a eu les musiques de *Fury of the Furries* et je travaille actuellement sur les versions pour CD 32 de ce même jeu. J'ai aussi bossé pour Mindscape sur un jeu pour PC qui s'appelle Evasive action. Et je reste entièrement ouvert à toutes propositions de la part de développeurs ou d'éditeurs de jeux...

***AD** : eh bien merci Moby d'avoir gentiment répondu à ces quelques questions, et bonne continuation !*





Demos party : le guide

● **La Titanic party** *organisée par ... étudiants ... Elle a rassemblé environ 150 personnes ... Une ambiance ... sympa pour cette petite party, et les organisateurs pensent remettre ça l'année prochaine avec sûrement une meilleure organisation et plus de monde.*

Résultats des compétitions :
Démos : Mentone
Graphismes : Metromaja
Musiques : Vital Vinyl

● **The gathering 94** *aura lieu du ... mars ... en Norvège. C'est la plus grosse réunion sur Amiga depuis la Party ... On y attend de magnifiques démos, et de splendides graphismes et musiques que l'on vous présentera en exclusivité dans le prochain numéro d'Amiga Dream.*

● **The low-density party** *aura lieu ... au Palais des ... de Namur (Belgique). Elle est organisée par les groupes Gothica ... L'entrée est fixée ... avec pré-inscription ... la plus grande partie jamais ... en Belgique. Il y aura aussi des ... qui feront des ... de machines Amiga et PC ... Pour plus d'informations, appelez le ... de la party au ... 33 41 27 ...*

● **La Saturne party II** *aura lieu du ... Elle est organisée par le groupe Saturne et ... exclusivement Amiga et PC. L'entrée sera de 150 francs, avec pré... possible. Les compétitions ... ne seront que sur Amiga ... Pour plus d'infos, appelez Stephen ...*

En bref

Le groupe Apex vient de voir le jour. Il est composé de Kodak (coder), Ramino (graph, également Mondrouman), Zager (musik), Tom Anyx (musik), Rabane (graph), Rav (sinusboard), Sanity (swap/design). Apex prépare une démo pour la Saturne II dont un Moko 3D avec éclairage de face. Apex recherche un coder. Ecrire à Ramdane Alakim (Kodak) 37 rue Raymond Poincaré, 93110 Rosny/Bois.

Les Compil'des meilleurs jeux pour AMIGA

10 jeux pour 100 balles

Compil' ACTION - AMIGA

BUCK ROGERS

INTRUDER ALERT

THE LAST REFUGE

TRANSPLANT

FIGHTING WARRIORS

Compil' ARCADE - AMIGA

WONDERLAND

TRAILBLAZER

SEVEN TILES

YELP

PARTICLE MAN

Tous les logiciels de ces Compil Amiga ont été testés et fonctionnent sur Amiga 500 avec 1 Mo de mémoire RAM, sur Amiga 500+, sur Amiga 600 et sur Amiga 1200.

(Les jeux des Compil ne sont pas vendus séparément)

Les Compil' géniales

De l'action, du délire,

de la patience, du bonheur.

Compil' REFLEXION - AMIGA

PICK A BRICK

QUADRIX

DR MARIO

WELLTRIX

CARD SHARP

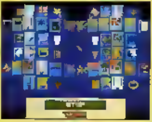
KLAKLTRIX

DELIMMA

SUPER BLOCK OUT

YAMS

DRAGON TILES



Compil' X - AMIGA

Réservés aux adultes.

FLOPPY INTERNATION ... Maréchal Joffre ... NANCY

... téléphone au 83 90 28 00

Toutes ... commandes sont expédiées ... COLLISSIMO

NOM ______________________ PRENOM ______________________

N° ______ RUE ______________________

Code postal __________ VILLE ______________________

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY

O Chèque O Carte de crédit Nom ______________________

O Mandat Numéro de carte

Date d'expiration

COMPIL COMMANDÉES ______________________

O Je commande 1 Compil' pour 100 Francs O Je commande 2 Compil' pour 180 Francs O Je commande 3 Compil' pour 240 Francs O Je commande 4 Compil' pour 280 Francs	Frs
Frais de port	20 Frs
Total	Frs

Les amoureux du domaine public ne seront, encore une fois, pas déçus ! Les logiciels ont bien fleuri ce mois-ci. Vous voyez, chez Amiga Dream, on fête à notre manière l'arrivée du printemps ! Prêts pour la "taupe-sélection" ?

Reza Sighazi

Comment optimiser les accès disques ?

PowerCache

Q... de plus pénible et plus ... ant que d'utiliser un lecteur de disquette ou pire un disque dur remarquable uniquement par sa lenteur extrême ? Ne vous êtes-vous jamais demandé pourquoi la plupart de ces périphériques ont très souvent tendance à se traîner lamentablement ? Prenons l'exemple assez courant d'un Amiga 4000/40, bête de course et fleuron de la gamme, affublé contre son gré d'un vulgaire et douteux contrôleur 16 bits IDE, dépassé technologiquement quoique bon marché car issu du monde terne des compatibles PC. Qu'obtenons-nous ? Tout simplement un Amiga handicapé par une extension inadéquate dont chaque lecture/écriture devient clairement laborieuse, décourageant n'est-ce pas ? Les plus fortunés pourront bien sûr régler ce problème grâce à un contrôleur SCSI auquel ils auront joint un disque au temps d'accès faible. Il existe pourtant une solution logicielle beaucoup moins onéreuse : la mémoire tampon ou mémoire cache.

Qu'est-ce que ça cache ?

Un programme de gestion de caches s'occupe principalement de deux choses : d'une part il garde en mémoire les données lues sur une unité choisie (lecteur de disquette, disque dur, lecteur SyQuest, etc.) afin d'éviter à celle-ci d'avoir à y accéder une seconde fois. C'est ce que l'on appelle un "cache en lecture". D'autre part il récupère toujours en mémoire tout ce qu'une application est amenée à sauver et lui redonne la main le plus vite possible, quitte à faire la sauvegarde une ou deux secondes plus tard en tâche de fond. C'est un cache dit d'écriture. Cette dernière fonctionnalité, très utile lorsqu'on travaille sur de gros fichiers, n'est à ce jour offerte que par un seul programme : *PowerCache*.

You got the Power !

Mais *PowerCache* ne se contente pas d'être le plus rapide programme de caches disponible sur notre belle machine. Il est aussi le seul à nous proposer une interface graphique permettant de configurer très facilement les nombreuses options qui nous sont offertes. L'auteur a même pensé aux Amigaïstes novices en proposant une auto-configuration des caches ainsi qu'une aide en ligne sur toutes les

commandes via une documentation au format AmigaGuide de plus de 180 Ko (malheureusement en anglais). PowerCache étant installé en tant que "commodité", il est possible à tout moment, grâce aux touches d'appel, d'activer ou de désactiver un ou plusieurs caches ou alors de mettre en avant l'interface pour reconfigurer selon ses besoins le type de mémoire tampon, l'algorithme à utiliser, le délai de purge de la mémoire etc. Et enfin, la cerise sur le gâteau : une fenêtre de statistiques affiche en temps réel les courbes d'utilisation et d'efficacité d'un cache afin de nous permettre d'optimiser au mieux celui-ci selon le type de données contenues sur notre disque. Après Alixcop, ReOrg et DiskSafe, un nouvel utilitaire du domaine public parvient à surpasser très largement ses concurrents commerciaux. PowerCache est de part ses performances et ses options uniques un utilitaire fabuleux et indispensable que je conseille vivement à tous ceux qui utilisent [illegible] en [illegible].

RÉFÉRENCES

Classe : système de cache du disque
Nom : PowerCache
Auteur : Michael Berg
Version : 37.104
Configuration : OS 2.0 ou plus, 512Ko de RAM (1 Mo conseillé)
Statut : shareware ($20)
Source : Michael Berg, Stefansbogade 56, 48900 Randers, Danemark
Version 37.64 (?) disponible sur Fish n° 910 et Cam n° 807a.

En hausse

▲ L'interface graphique très complète et très propre
▲ La possibilité unique d'installer des caches en écriture
▲ Le script d'installation et l'interface localisés en français
▲ La libération automatique de la mémoire (sous OS 3.0 et plus)
▲ Les quatre différentes versions, chacune optimisée pour un processeur
▲ L'aide en ligne
▲ Le port ARexx (plus de 30 commandes)

En baisse

▼ La documentation en anglais seulement

"Comment se déplacer rapidement dans un écran ?"

HuntWindows

Les paramètres de HuntWindows

Une des grandes nouveautés du Workbench 2.0 a été la possibilité d'ouvrir des écrans virtuels beaucoup plus grands que la taille par défaut. Le seul inconvénient à ce système est que peu de programmes en tiennent compte pour afficher leurs fenêtres sur la partie visible de l'écran. Cet utilitaire permet à déplacer le pointeur de la souris dans tous les sens à la recherche de la fenêtre active. HuntWindows est une "commodité" à placer dans le tiroir WBStartup et dont la principale fonction est de suivre automatiquement l'écran virtuel afin que soit visible toute fenêtre nouvellement activée. Son interface propose de modifier de nombreux paramètres comme la vitesse de déplacement de l'écran, l'ajustement des fenêtres dans cet écran, l'exclusion des fenêtres du Workbench, etc.

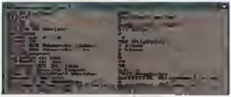
RÉFÉRENCES

Classe : commodité
Nom : HuntWindows
Auteur : Jörg Bublath
Version : 3.3
Configuration : OS 2.0 ou plus
Statut : freeware
Source : Jörg Bublath, Hubhofstrasse 4, ED7 94032 Passau, Allemagne. Version 1.4 disponible sur Fish n° 774 et C...

"Comment augmenter la taille d'une disquette ?"

DiskSpareDevice

L'[illegible] des disques de l'Amiga (le [illegible] device) permet de stocker près de 880 kilo-octets de données sur une disquette double densité et le double sur une disquette HD. Cependant dans certains cas, comme par exemple l'archivage d'images de grande taille, il se peut que même après compression cet espace soit insuffisant. DiskSpare est une alternative très intéressante à ce problème exiguïté, il permet en effet d'élargir de façon fiable, c'est à dire sans bidouillage, la capacité d'une disquette jusqu'à 984 Ko (1 966 Ko en HD) ! Une fois installé, son uti-



Froid d'un [illegible] de l'[illegible]

lisation est transparente car il suffit de formater l'ère et écrire sur DS0: DS1, DS2 ou DS3 au lieu de DF0: DF1 etc. De plus, outre le gain de place apporté, *DiskSpare* est jusqu'à 15% plus rapide que le système d'origine.

Références

Classe : remplacement du système de gestion de disques
Nom : DiskSpareDevice
Auteur : Klaus Deppisch
Version : 1.6
Configuration : OS 2.0 ou plus
Statut : freeware
Source : Klaus Deppisch, Eckenwengert 3, 97246 Eibelstadt, Allemagne, également disponible via AmiNET

"Comment copier/coller un texte ?"

PowerSnap

PowerSnap est une "commodité" permettant d'utiliser la souris pour marquer un texte (caractères ou phrases entières) n'importe où dans un écran et de le recoller

Snap snap snap

ailleurs, comme par exemple dans le CLI, dans un éditeur ou dans un gadget de saisie de textes. Le programme vérifie automatiquement la police de caractères utilisée par la fenêtre dans laquelle on a "découpé" notre texte, ainsi que la position exacte des caractères. Même les fontes non proportionnelles sont reconnues. Pour résumer, pour copier un texte il suffit simplement de presser en même temps la touche "Alt" et le bouton gauche de la souris, puis d'encadrer ce texte. Le "collage" se fait par la même touche "Alt" et le bouton droit de la souris. De plus, tout texte copié peut à chaque instant être rappelé grâce à la fenêtre d'historiques.

Références

Classe : commodité
Nom : PowerSnap
Auteur : Nico François
Version : 2.2a
Configuration : OS 2.0 ou plus
Statut : freeware
Source : Nico François, Corbielaan 13, B-3060 Bertem, Belgique, version 1.1 disponible sur Fish n° 261

"Comment copier une disquette ?"

SuperDuper

SuperDuper est le plus rapide et le plus puissant copieur disponible sur Amiga. Vous pouvez copier le moteur ou vérif et depuis et vers toutes les combinaisons possibles de lecteurs. En créant un tampon en mémoire, *SuperDuper* permet de faire des duplications multiples d'une disquette après avoir lu une seule fois celle-ci. Ceux qui sont limités en

mémoire peuvent même créer un fichier tampon (mémoire virtuelle) sur leur disque dur ou, encore mieux, compresser automatiquement les données en sélectionnant la librairie Xpk la plus adaptée. Mais la qualité la plus appréciable de ce programme est le fait qu'il fonctionne 100% en multitâche sans consommer de temps CPU.

Références

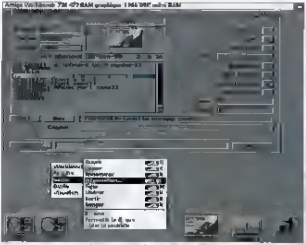
Classe : copieur de disquettes
Nom : SuperDuper
Auteur : Sebastiano Vigna
Version : 3.0
Configuration : OS 2.0 ou plus
Statut : freeware
Source : Sebastiano Vigna, Via California 22, 20144 Milano MI, Italie. Également disponible sur Fish n° 903 et 924

SuperDuper en multitâche

"Comment étendre les options du Workbench ?"

SwazInfo

SwazInfo est une commodité qui, en remplaçant la fenêtre d'informations sur les icônes du Workbench, nous offre plusieurs améliorations ainsi que quelques options inédites. La nouvelle fenêtre est



toujours accessible par le menu "Icônes/Information" mais aussi maintenant depuis Amiga. Elle s'adapte à la police système et est de type AppWindow, c'est-à-dire qu'il est possible d'y déplacer une icône afin d'en récupérer l'image ou les types de données (ToolTypes). Chaque gadget possède son raccourci clavier, ce qui, il faut l'avouer, a toujours manqué aux utilitaires fournis avec le Workbench. L'outil par défaut des icônes "projet" et "volume" peut être récupéré grâce à une boîte de requête ASL, ce qui est très pratique. Finalement, si vous travaillez sous le MultiUserFileSystem, vous pouvez modifier les éléments d'accessibilité de vos fichiers via une fenêtre contenant la liste de tous les utilisateurs de la machine. SwazInfo permettra à votre Workbench de passer à la vitesse supérieure et d'être encore plus fonctionnel.

Références

Classe : emplacement de la fenêtre d'informations
Nom : SwazInfo
Auteur : David Swasbrook
Version : 1.9
Configuration : OS 3.0 minimum
Statut : shareware ($10)
Sources : David Swasbrook, 49 [illegible], Howick, Auckland, Nouvelle-Zélande (également [illegible] Aminet)

Ping Pong

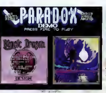
Voici la version Amiga de l'un des plus vieux jeux vidéo de l'histoire. Ayant personnellement joué dans les années 70 sur l'original, c'est avec émotion que j'ai retrouvé ce classique parmi les classiques. Le but de ce jeu ancestral est simple, pour ne pas dire simpliste : il suffit en effet de renvoyer une balle à toute vitesse dans le camp de l'adversaire grâce à une vulgaire raquette. C'est une sorte de casse-briques sans brique à deux joueurs. A première vue, on peut deceler en cela un total désintérêt, mais tous ceux qui l'auront essayé, se verront scotchés aux touches pendant de longues heures, la langue pendante et les yeux exorbités. La vitesse de la balle et des raquettes est variable et on peut y jouer contre l'ordinateur ou bien à deux, ce qui est évidemment mille fois plus prenant.

Références

Classe : jeu
Nom : Ping Pong
Auteur : Michael Bauer
Version : 1.3
Configuration : OS 2.0
Statut : giftware
Sources : Michael Bauer, [illegible] 72 Tübingen [illegible], Allemagne

Paradox

Paradox est un jeu de réflexion écrit en Amos dans lequel vous devenez le [illegible] d'un certain Mr Cool Head, une... euh... disons drôle de créature, dont la plus grande ambition semble être de rapprocher des sphères de couleurs en les poussant les unes vers les autres. Si deux sphères de la même couleur viennent à se rencontrer, alors elles disparaissent et une fois l'écran débarrassé de toutes ses sphères gênantes, alors on passe au niveau suivant. Facile ? En fait ce n'est pas si simple car, d'une part, un compte à rebours vous limite en temps, ensuite il est impossible de tirer vers vous les sphères [illegible] et enfin, chaque écran est parsemé d'obstacles des plus vicieux. Ce bon [illegible] de réflexion et d'action (souvent précipitée), [illegible] à une réalisation [illegible] grâce [illegible]



Références
Genre : jeu
Nom : Paradox
Auteur : Andrew Campbell
Configuration : en principe tous les Amiga

d'excellents sons digitalisés, font finalement de Paradox un jeu très prenant. Si vous tenez à garder l'esprit intact, un conseil : méfiez-vous de Paradox, un jeu qui vous emmène à la frontière de la folie. Paradoxal, non ? ■

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

CONSULTEZ
2000 REFERENCES
A PRIX CANON
ET GAGNEZ
UN BON D'ACHAT
DE 1000 FRS
(JEU QUIZZ)
SUR LE 3615 JESSICO

BON PLAN JESSICO P 17

ACTION REPLAY MKIII

Disquettes 3.50" DFDD

DISQUETTE NETTOYAGE 3.5 — 59 F

CRAYON OPTIQUE TROJAN

SUPER PROMO

STAR LC — 1490

SUPER PROMO

Carte Full Motion Video FMV	1650
Pack Amiga	250 (au lieu de 570)
A1200 + Dynamite	2749
Filtre Ecran 14 Verre	569
Souris Compatible CD32 ou Joypad CD32	199

Commandez par

☎ 93.87.22.06 — 3615 JESSICO

JESSICO BP683 06012 NICE CEDEX 1

Une rubrique labo très particulière ce mois ci en effet car nous accueillons, une fois n'est pas coutume, plus de soft que de hard. Au menu Art department professional, Quarterback et Quarterback tools deluxe, On the ball et une imprimante Abc, pour faire genre, on fait aussi du hard. Bon, pour finir, une petite charade (tres nulle) : mon premier est une clope, mon second est une porte, mon tout est un cloporte.

L'état de l'art

Art department professional, ADPro pour les intimes, est le programme de référence dans le domaine du traitement et de la composition d'images et d'animations sur Amiga. Tout beau, tout nouveau, il est arrivé au labo dans sa version 2.5. Vous le verrez, lorsqu'un programme est pro, c'est sur une grosse machine qu'il faut l'installer. En effet, les six disquettes de données compressées ne peuvent trouver place que sur un Amiga avec DD, que des et un kickstart 2.04 ou plus, au moins 4 Mo de mémoire utilisateur et si possible une carte accélératrice avec un coprocesseur. Le manuel fourni est en anglais, il compte 520 pages regroupées dans un classeur dont 35 rien que pour le sommaire !

Figure 1 : [illegible]

Pour ceux qui connaissent déjà ADPro, la première grande surprise est le tableau de commande, qui utilise le système standard graphique des fenêtres, menus, gadgets et formats d'écrans Amiga (voir figure 1). La personnalisation d'ADPro est totale et vous pouvez choisir toutes les options possibles comme dans le menu préférence du Workbench et les fenêtres du programme peuvent s'ouvrir et se superposer à toutes sortes d'applications. De plus, chaque fois que vous quittez ADPro, il mémorise automatiquement vos préférences pour les retrouver à l'identique lors de la prochaine utilisation. L'ouverture est le mot d'ordre pour les formats d'entrée et de sortie des fichiers : outre les formats classiques Amiga, un grand nombre de formats spécifiques de cartes graphiques sont reconnus, de plus avec les formats Pcx et MacPaint, ADPro reconnaît les autres plates-formes informatiques.

L'usine à images

Lorsque vous faites une image, avec Personal paint par exemple, une digitalisation ou une image calculée, il est possible de changer son aspect par un traitement particulier, par exemple modifier la luminosité, le contraste, l'intensité de la couleur comme vous le faites sur un téléviseur. C'est une des tâches d'ADPro. Il travaille en 24 bitplans et peut stocker plusieurs images sont tellement dont la résolution dépasse celle de l'Amiga, c'est à raison pour laquelle il est si gourmand en mémoire. Au moment du chargement d'une image, ADPro propose la composition de celle-ci avec une autre grâce à des possibilités de transparence sur une couleur ou encore sur une série ou enfin à l'aide de masques qui utilisent

Figure 2 : addition [illegible]

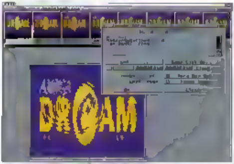


Figure 1 : ... mar ... me

la luminance pour créer plus ou moins de transparence. La figure 2 vous montre un exercice de manuel : après avoir changé les couleurs en fond on superpose les deux images en déterminant le noir comme couleur transparente : la forme blanche de l'avion est utilisée comme masque pour l'image de celui-ci sur fond de ciel.
Les traitements proposés sont très nombreux, des plus simples cités ci-dessus aux effets spéciaux les plus sophistiqués qui permettent la superposition d'images, les fondus, le bas-relief, la solarisation, l'effet tourbillon (voir figure 3) et tant d'autres que la rubrique labo ne suffirait pas pour tous les énumérer. De plus ces images peuvent subir des opérations successives multipliant ainsi les possibilités à

l'infini.
L'incrustation de textes est également prévue avec là encore une foule d'effets de transparence et d'ombrage possibles à partir des polices de caractères standards de l'Amiga. Le logiciel prend toute sa dimension grâce à son ouverture Arexx qui permet la réalisation d'animations stupéfiantes. Si comme de nombreux utilisateurs, vous êtes hermétiques à la programmation, Fred, un utilitaire, permet une gestion simple des instructions à la souris et automatise les séquences successives de chargement, de traitement et de sauvegarde des fichiers. Cet utilitaire est offert dans la boîte ADPro.

Freddy, l'éditeur de rêve

Fred, ainsi nommé sans doute pour Flame ID (or alle simp ... et efficace. Il vous offre la possibilité de charger une image ou une animation pour lui faire subir les tortures d'ADPro automatiquement, mais aussi pour composer des séquences comme un montage numérique image par image. Ne vous laissez pas surprendre par la simplicité de son interface car il réalise des merveilles (voir figure 4). Pour un novice en programmation comme votre serviteur, les exercices proposés dans le manuel et les nombreux scripts offerts incitent à écrire soi-même simplement des commandes et, pour un apprentissage raisonnable, vous maîtrisez les instructions Arexx d'ADPro qui sont décrites d'une manière très détaillée dans le classeur de référence. Les sauvegardes des animations peuvent se faire aux formats Anim5, AnimLong ou AnimWorld. A ce propos, qui n'a pas été déçu par la fluidité d'une animation ou par sa taille en octets ? Grâce à *ADPro* et *Fred* vous pourrez réduire automatiquement la taille en pixels et le nombre de couleurs. Le travail effectué par le processeur d'images sur l'échelle et la palette sont tels que dans bien des cas la différence après traitement est à peine sensible alors en réduisant par deux la taille et les couleurs !
Dans l'univers des professionnels qui travaillent l'image sur Amiga, ADPro est depuis longtemps incontournable, de nombreuses images que vous voyez dans Amiga Dream passent par ce programme depuis le premier numéro et il convenait au labo de saluer l'arrivée de cette nouvelle mouture 2.5 dont l'innovation majeure est la standardisation de son interface utilisateur. Vous trouverez *ADPro* en version anglaise à un prix situé aux alentours de 1 700 francs, son distributeur n'est autre que l'heureuse société CIS.
(*) Solution de la charade : départe.

Dream prof

***24 bitplans** : désigne ici le nombre de couleurs disponibles simultanément, à savoir 2 à la puissance 24 ou encore 256x256x256 (nombre de niveaux de rouge, de vert et de bleu) soit 16 777 216 couleurs !*
***Arexx** : langage simple de programmation pouvant piloter de nombreux programmes sur Amiga.*

Fig. ... : ... Fred ...

ADPro

En hausse
▲ L'interface utilisateur
▲ La qualité irréprochable des traitements d'images
▲ Le logiciel d'automatisation des tâches Fred
▲ L'ouverture du programme

En baisse
▼ La maîtrise d'Arexx est nécessaire pour tirer le maximum d'ADPro

Le moindre support magnétique n'est jamais à l'abri d'un défaut de fonctionnement ou d'une erreur accidentelle, dont la cause est bien souvent imprévisible (extension, panne de courant). Afin d'éviter ces petits désagréments ou au pire d'en réparer les effets, différents types de programmes viennent au secours de l'utilisateur en détresse. A cette intention, Ces nous propose deux logiciels de son cru pour la prévention de nos chers datas comme pour la récupération des données altérées. Les nouvelles versions de Quarterback et Quarterback tools sont enfin disponibles. Par les temps qui courent, mieux vaut être bien protégé, un pépin est si vite arrivé !

Sortez couverts !

GREGORY [illegible]

Inconditionnel de Quarterback, c'est donc avec euphorie que j'ai accueilli la venue de la version 6.0 sur mon micro. Pour les nouveaux venus, Quarterback n'est autre qu'un utilitaire de sauvegarde de données plus connu dans le jargon informatique sous la dénomination de "backup". En effet, il est recommandé d'effectuer périodiquement un "backup" de son disque dur afin d'éviter les ennuis. Lors du backup, la simplicité et la convivialité du programme sont de rigueur. Sur ces points, Quarterback remplit bien son rôle offrant une ergonomie sensationnelle. Les novices [illegible] comme les autres y [illegible]

L'écran principal de [illegible] Quarterback.

écran vous invite à choisir entre le backup et la restauration des données, non sans lui avoir indiqué au préalable le nom du volume à opérer. On peut ensuite définir les modalités du backup, préférant à la sauvegarde de la partition complète celle de quelques fichiers triés sur le volet, que l'on aura pris soin de "taguer" selon ses désirs. Une fois son backup défini, il ne reste plus qu'à lancer l'opération, en indiquant à Quarterback l'endroit où l'on désire sauvegarder les datas (disquettes, unités externes, autre répertoire, streamer...).

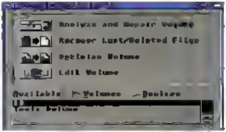
Evidemment, une foule d'options est disponible afin de vous rendre la manoeuvre plus agréable ou d'optimiser les résultats. Les données peuvent être vérifiées après leur sauvegarde pour s'assurer de leur intégrité sur le support final (à ce propos, on peut

[illegible]

noter que le système de repérage d'erreur de Quarterback est particulièrement [illegible]. L'introduction d'une disquette DOS vous sera indiquée (il serait dommage de sauvegarder vos précieuses données sur d'autres encore plus précieuses !). Vous pourrez configurer la taille du buffer, exécuter des macros et des scripts ARexx et même ajouter un mot de passe à vos backups. La sauvegarde peut être avec ou sans incrémentation (seuls les nouveaux fichiers depuis le dernier backup seront pris en compte), gérée selon un pattern prédéfini ou encore selon les dates et heures de création. A cet effet, un logiciel nommé Schedule [illegible] a été ajouté, vous permettant de programmer à l'avance le

[illegible]

backup de votre disque qui s'effectuera une fois l'échéance atteinte. *Quarterback* utilise son propre format de disquettes pour profiter pleinement de la place que celles-ci peuvent offrir. Encore mieux, le programme vous



Réparation, optimisation, ... et édition ...

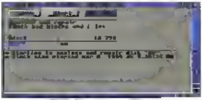
propose de compresser les fichiers à l'aide d'un algorithme d'archivage. Le gain de place devient vraiment intéressant au détriment du temps nécessaire au backup, jugez plutôt. J'ai effectué des tests sur une partition de 5,2 Mo constituée de 700 fichiers sur un 1200 avec disque dur IDE et sur un banal 500 doté d'un SCSI avec différents types de compression. Ne vous étonnez pas si le gain en

MACHINE	type de compression	temps du backup	temps de restauration	temps total	nombre de disquettes	[illegible]	gain de place
1200	NON	7 mns	7 mns 30	14 mns 30	6	[illegible]	[illegible]
1200	16 bits	12 mns 40	[illegible]	26 mns 5[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
500	NON	2 mns 25	[illegible]	8 mns 55	[illegible]	[illegible]	[illegible]
500	16 bits	23 mns 25	[illegible]	46 mns 1[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

place n'est que de 34 % au lieu de 50 % (4 disks au lieu de 6), la raison étant que la dernière disquette n'est jamais remplie à fond. Les résultats sont évidents : à moins de disposer d'énormément de temps (ou de disposer d'un 4000/40), la compression n'est pas toujours rentable. En effet, on obtient un gain de place de 34 %, mais d'un autre côté on met deux fois plus de temps à faire son backup. A mon sens, l'option de compression n'intéressera pas les possesseurs de petites machines. Je m'étonne aussi de la différence de temps pour effectuer un backup sur 1200 et sur 500 SANS compression : 3 mns 30 ! Ces options de compression mises à part, *Quarterback* qui n'a plus rien à démontrer tant il a fait ses preuves n'en demeure pas moins un modèle du genre, en attendant l'arrivée imminente d'Abackup.

Quand l'irrémédiable arrive

Mais lorsqu'on n'a pas pu faire un backup et que l'inévitable survient, c'est alors que l'on est bien content d'avoir un logiciel comme *Quarterback Tools* à portée de main. Il regroupe en son sein divers petits utilitaires susceptibles de vous rendre de grands services. Le programme principal se propose de réparer les volumes endommagés, de récupérer des fichiers malencontreusement effacés, d'optimiser ses partitions et même d'éditer le contenu du membre support. Lors d'une coupure de courant, certains fichiers ont pu être détériorés, invalidant la partition touchée. En réparant ce volume, il sera possible, si ce n'est de récupérer l'intégralité des fichiers atteints, d'en retrouver le maximum. Idem si vous avez effacé par mégarde un répertoire de votre disque dur. Mais peut-être estimez-vous qu'un petit nettoyage s'impose ? Dans ce cas, le programme se charge d'optimiser votre disque afin qu'un même fichier ne soit pas morcelé aux quatre coins du périphérique et que les données d'un même répertoire ne soient pas trop éloignées les unes des autres. Une fois cette opération terminée, les temps d'accès et de chargement de la plupart des fichiers s'en trouvent sensiblement amoindris. Mais pendant que le programme se charge de cette tâche, vous pouvez sans problème aller faire une petite balade (7 mns pour optimiser ma partition Workbench de 7 Mo sur mon 1200 !). Les as de la bidouille ne seront pas en reste. L'éditeur de secteur leur fournira toutes les facilités pour rentrer au cœur même des fichiers où ils pourront y modifier allègrement les octets, pour configurer certains logiciels ou bien ajouter des vies infinies sur quelques uns de leurs jeux. Les utilitaires peuvent travailler sur toutes les partitions présentes mais aussi sur la plus simple des disquettes. Tout a été prévu. Ne vous gênez donc pas pour optimiser et réparer les disquettes dont vous vous servez continuellement, leur usage devenant beaucoup plus agréable. En plus de l'entité principale, plusieurs petits utilitaires ont été ajoutés : un copieur de disquettes (pouvant aussi sauvegarder un floppy sur votre disque dur en tant que simple fichier), un File locator (tout le monde a compris), un crypteur de fichiers, des programmes permettant d'effacer définitivement le disque et les fichiers qui s'y trouvent, etc. *Quarterback Tools Deluxe* est le complément idéal de *Quarterback* : les deux logiciels formant un véritable bouclier contre la moindre péripétie pouvant venir entâcher la bonne marche de votre disque dur. Distribués en France par Cis.



Écran de ... backup

Dream prof

Backup *: sauvegarde des données (d'un disque dur) sur disquette pour une utilisation ultérieure.*
Restore *: restauration des fichiers sauvegardés par un backup.*
File locator *: les anglophiles auront compris qu'il s'agit d'un programme permettant de localiser l'emplacement d'un fichier sur un disque dur.*
Floppy *: l'équivalent britannique de "disquette".*

Rabattez le ... optimisation

On the ball

[illegible]

Il y a des programmes qui ne paient pas de mine mais qui savent instantanément se rendre indispensables... C'est à l'évidence le cas de On the ball (Otb pour les initiés). C'est un calendrier toujours disponible qui s'affiche dans la fenêtre du Workbench à l'allumage de la machine, et qui reste tapi là prêt à vous rendre tous les services qu'un calendrier peut vous rendre et des tas d'autres que vous ne soupçonnez pas encore.

Car il suffit de double-cliquer sur le calendrier en question pour se rendre compte qu'On the ball sait gérer vos rendez-vous, votre carnet d'adresses, les choses à faire, vos notes... et aussi afficher (et imprimer) un synoptique de vos activités quotidiennes, hebdomadaires, mensuelles, annuelles, passées, présentes et à venir, qu'il sait composer pour vous les numéros de téléphone (il faut aussi un modem) et mille autres petites choses précieuses (comme de trier les rendez-vous par type d'activité) pour la personne qui ne sait pas gérer son temps. La documentation est en français, le programme lui-même est "localisé" et peut s'afficher dans plusieurs langues (en français par défaut). A noter que, comme le précise le manuel, il peut s'installer sur tous les Amiga disposant de [illegible] ko de mémoire et d'un kickstart [illegible] ou plus récent. Il n'offre de réel intérêt que sur les machines disposant d'une horloge interne, à moins que vous ne soyez prêt à vous astreindre à remettre la machine à l'heure lors de chaque allumage. La pochette de carton recyclé qu'utilise Somewere pour plusieurs de ses produits (HyperCache Route) contient un manuel en français, un bon de garantie et une disquette. L'installation est simplissime. Il suffit de cliquer sur OTBInstall, une fenêtre s'ouvre qui informe des modifications à apporter à votre système. Il suffit alors de taper "y" pour oui dans la fenêtre et tout va se faire tout seul... ou presque. Quelques petites précisions tout de même :

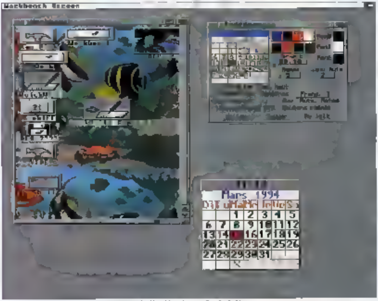
- le texte expliquant l'installation est en anglais, dommage, mais pas catastrophique dans la mesure où tout cela est détaillé en français dans le manuel ;

Le gadget du calendrier avec Otb.

- le logiciel d'installation ne fait pas appel à "Installer" standard non plus qu'à un script. On ne peut donc le modifier, mais comme il fonctionne parfaitement...
- chose rare, un autre logiciel, OTBRemove, permet de se débarrasser d'On the ball (au cas très improbable où il ne vous convient pas) sans que votre système en garde de traces... ça c'est plutôt sympa.

Et quoi d'autre ?

L'installation terminée, On the ball lancé, une fenêtre calendrier apparaît dans l'écran du Workbench. Elle affiche l'heure, la date, les jours du mois en cours, dans des couleurs différentes selon que des rendez-vous sont prévus ou non. En bas de la fenêtre, des gadgets permettent d'avancer ou de reculer d'un mois ou d'un an et de revenir à la date

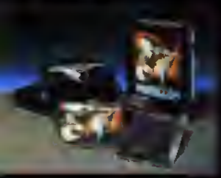


Le Workbench avec On the ball

Big, large, XXL Concours Microcosm - Amiga CD-32

1er prix : une console Amiga CD-32 et un jeu Microcosm : valeur [illegible] F.
2e prix : un [illegible] Sony et un jeu Microcosm : valeur [illegible] F.
3e prix : un walkman radio FM Sony série limitée Microcosm et un jeu Microcosm : valeur [illegible] F.
Du 4e au 6e prix : un sweat-shirt Microcosm (valeur [illegible] F) et une démo CD du jeu Microcosm.
Du 7e au [illegible] prix : une démo CD et un [illegible] du jeu Microcosm.

Microcosm, mais aussi concours : une console Amiga CD-32, un Discman et un walkman radio FM Sony, série limitée Microcosm, des sweat-shirts Microcosm, des démos CD, etc.



Il suffit de répondre aux questions suivantes :

1 - Où se déroule l'action de Microcosm ?
A - Dans le corps humain
B - Dans les fonds sous-marins
C - Dans un four
[illegible]

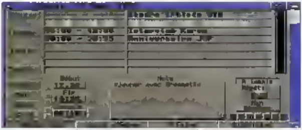
2 - Qui a composé la musique de Microcosm ?
A - Wolfgang Amadeus Mozart
B - [illegible]
C - [illegible]

3 - Quel est le nom de la multinationale rivale de Cyber-tech ?
A - [illegible]
B - Axiom
C - [illegible]

[illegible]

[illegible]

Commodore



... avec une interface ... cas avant! Dommage

courante ce qui me permet d'affirmer ici que je suis bel et ne un metà. Un clic dans le calendrier affiche la fenêtre principale dans le dernier mode utilisé. Il y a quatre modes différents: "rendez vous" "carnet d'adresses" "à faire" (rendez vous sans heure précise) "blue notes". A chaque mode correspond une organisation différente de la partie basse de la fenêtre, la partie haute affichant imperturbablement la liste des rendez vous, adresses, notes. Si nous modifions sa taille, toutes les colonnes sont redimensionnées intelligemment, en fonction de la nouvelle géométrie: c'est très impressionnant. Impressionnant également, la facilité avec laquelle tout ou presque peut être configuré via le menu Préférences: la police de caractères, le langage, les couleurs, même la forme de certains gadgets. Les nouveaux réglages apparaissent instantanément dans la fenêtre Préférences et aussitôt après avoir cliqué sur "utiliser" ou "sauver" dans les autres fenêtres, sans pour autant quitter la fenêtre de Préférences, tout ça pendant que le programme principal reste actif. Je ne sais pas si je me fais bien comprendre. Il est possible de modifier les Préférences ... sans avoir à rappeler les Préférences après chaque sauvegarde sans cesse d'utiliser *On the ball*. La documentation nous apprend même à composer de nouveaux textes pour menus et fenêtres: pourquoi pas un *On the ball* en argot, en patois, en verlan ? A souligner aussi ce que j'appelle les Préférences implicites: *On the ball* note l'état d'une fenêtre lorsqu'on la quitte, en terme de position dans l'écran, taille, état du zoom, et la restituera dans le même état au prochain appel. Ce qui fait qu'*On the ball*, sans qu'on y prenne vraiment garde, se "fait" comme ces vestes de tweed qui tombent de mieux en mieux à mesure qu'elles vieillissent.

Les modes

Une série de gadgets en bas de la fenêtre principale permettent leur sélection. Le mode "rendez vous" permet de noter et d'afficher ses rendez vous sur un jour, une semaine, un mois ou un an. Une série de gadgets permet de fixer l'heure, la durée prévue, le moment précédent le rendez-vous où *On the ball* doit prévenir. Il le fait en passant l'écran du Workbench en avant, en y affichant une fenêtre explicite, en émettant un flash d'écran et un son, en inhibant éventuellement le blanker. Ouf. Pas moyen d'y échapper. Bien entendu, les rendez vous peuvent être affichés une fois, plusieurs fois, périodiquement selon une fréquence ajustable à volonté à l'aide de gadgets. Il est très facile de noter que l'on de... ... chez son dentiste le deuxième mardi du mois. Le "carnet d'adresses" est une base de données minimale permettant de récupérer rapidement les coordonnées que vous cherchez, soit en cliquant sur un gadget affichant une des 26 lettres de l'alphabet, soit par le biais d'une fenêtre où entrer le nom recherché. La fiche étant trouvée, il est possible de composer le numéro de téléphone correspondant pour peu qu'un modem soit branché sur le port série de l'Amiga, d'éditer une étiquette, d'y associer une note. Le mode "à faire" permet de noter les choses à entreprendre, en y associant éventuellement une date limite. Le mode "blue notes" est un éditeur d'emploi très simple, qui a la particularité de sauver les textes entrés automatiquement sans qu'il soit nécessaire de les nommer, et de permettre de les récupérer depuis la fenêtre principale, où ils sont triés par ordre inverse de création et repérés par la première ligne. Bien entendu, il est également possible d'utiliser l'éditeur de façon classique. Le tout fait d'*On the ball* un utilitaire unique dans son genre, toujours disponible dans l'écran du Workbench, très vite indispensable par les services qu'il rend et par son interface originale et d'un emploi réellement intuitif. Il remplace d'autant plus facilement un agenda ou un carnet d'adresses que les informations qu'il recèle peuvent facilement être imprimées. Disponible chez Someware Amok aux environs de 370 francs.

Les Préférences de On the ball

La Plus Grande Logitheque de Paris

Toute la Micro matériels & logiciels
Tous les Jeux micro & vidéo
Calcul, Telephonie Librairie & Presse
Tous les Services Fnac

LE MONDE DE L'AMIGA
- Le Rendez-Vous des passionnés
- Toutes les nouveautés en français
- Des vendeurs spécialisés et reconnus

Le Forum Innovations

Un espace de démonstration, ou spécialistes et journalistes vous présentent sur grand écran tous les types de produits présents à la Fnac Micro du mercredi au samedi.
Le programme est disponible à l'accueil du magasin et sur 3615 fnac

71 bd St-Germain 75005 Paris
Tél 44 41 31 50 Fax 44 41 31 79
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 20h
Métro Cluny RER St-Michel Parking Lagrange

Silicone DP

15 F de port

Le plus grand choix de DP !!!!
CAM Fish DPAF DPAT Amateur Games T&WF CU
Collection anglaise 17Bit Software (6000 titres), et plus de 25 collections intégrales, démos, jeux DP, previews, etc ...
Tous les CD ROM DP pour CDTV, A570, CD 32
(liste complète sur demande)

Nos packs de jeux! Dans chaque pack, 30 disques A500 ... 20 des meilleurs jeux DP

Silicone DP 34000 Montpellier

E.D.I. Tél. (1) 45 89 32 30 Fax (1) 45 89 12 93

DataFlyer 105 SQ ... NOUVEAU
DataFlyer XDS IDE ... 990 F
DataFlyer XDS avec disque dur PROMO PROMO
KCS DHD DRIVE Double lecteur de disquette HD (tous Amiga) ... 1 190 F
TECHNOSOUND TURBO II TT2 ... 390 F
MICROBOTICS ... 4 990 F
CD32 ... 2 990 F
Câble d Pad CD32 NOUVEAU ... 45 F

RENSEIGNEZ-VOUS 24 H / 24 SUR NOTRE SERVEUR MINITEL

BON DE COMMANDE

E.D.I.

Article	Prix unit
Frais de port	
TOTAL	

ABC 24

FRANÇOIS DINAULT

En bref et pour en finir avec le dossier sur les imprimantes, nous n'avons pas résisté à l'envie de vous présenter rapidement l'Abc 24 de Citizen. Nous espérons que cela n'altèrera en rien nos relations futures. Dans cette attente, veuillez agréer, madame, monsieur, l'expression...

Pour environ 1 650 francs TTC, cette petite imprimante matricielle 24 aiguilles couleurs 80 colonnes offre un rapport qualité/prix assez intéressant. Citizen l'annonce comme étant la plus accessible du marché et la seule à fournir ces options inédites : chargeur de papier automatique de 50 feuilles et kit couleur en standard, manuel sur une disquette Amiga contenant le pilote de l'imprimante ABC 24 et le programme de préférences d'impression (*Print manager*).

Abc, de l'intérieur

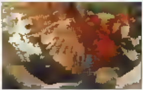
Pour la partie mécanique, on aurait pu craindre le pire étant donné le faible coût de cette imprimante. Et bien en guise de surprise, l'impression en niveaux de gris est d'assez bonne qualité avec notamment la disparition de l'effet de "banding" caractéristique des imprimantes matricielles. Même si la qualité d'impression des graphiques en mode haute densité (360x360 dpi) et en couleurs n'est pas aussi excellente qu'avec une jet d'encre couleur, elle permettra tout de même de faire des courriers en choisissant des polices de caractères en couleurs et d'insérer des petits éléments graphiques autour du texte. Le poids de l'imprimante et son encombrement sont minimum. Son couvercle atténue considérablement le bruit de la tête d'impression, ce qui n'est pas du luxe. Elle dispose de polices résidentes : cinq polices courrier de taille standard, une police Roman et deux polices vectorielles. Elle fonctionne de base en émulation *Epson LQ 5*?0. Enfin, elle est garantie deux ans par Citizen France. ■

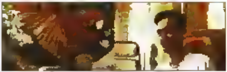
L'imprimante matricielle ABC 24

Dream prof

***Matricielle** : ou imprimante à impact. Ce sont de minuscules aiguilles qui encrent le papier. Avantage : rapidité, permet d'utiliser du papier carbone.*

***Jet d'encre** : c'est une technologie récente. L'imprimante "crache" de minuscules gouttelettes d'encre sur le papier. Avantage : totalement silencieuse et bonne qualité d'impression.*





PHOENIX DP

TOUT L UNIVERS DU CD ROM POUR AMIGA

MULTIMEDIA TOOL KIT

Des centaines d'images de tous formats, des modules de musique, des clip arts. Tout l'univers du Multimedia pour CD32. Souris recommandée. 250 Frs

CD DEMO 2

CD 32 compatible

650 Mégas de démos d'animations de musiques, de modules. Ainsi que des centaines d'images visibles en slide-show et plus d'une centaine de jeux. 250 Frs

LES CLASSIQUES

POUR AMIGA + CDROM

CDPD 1, 2 ou 3	250 Frs
CD DEMO 1 ou 2	250 Frs
17 BIT Coll. 1	350 Frs
17 BIT Coll. 2	250 Frs
CD AMINET	350 Frs

NOW GAMES Vol. 1
NOW GAMES Vol. 2
NOW GAMES Vol. 3

Les mégas nouveautes du mois
3 CDs pour votre console CD32
Sur chaque CD, vous trouverez 100 jeux du domaine public, ainsi que des dizaines de demos.
199 Frs le CD
(Souris recommandée)

VIDEO CREATOR

DONNEZ UNE NOUVELLE DIMENSION A LA MUSIQUE

Créez vos propres Clips Vidéos à partir de tout CD audio ou Video (avec la carte FMV)
Plus de 1000 images disponibles
Une multitude d'effets spéciaux
Des effets Psychés avec Psycho Cycle
Entièrement géré à la souris
Inclus Random Rave generateur d'effets vidéos
Remix des CD Vidéo (avec la carte FMV)

POUR CD32 **399 Frs**

PREY
AN ALIEN ENCOUNTER

Un méga jeu d'aventure et d'action sur votre CD32
Noté 80% par Amiga Dream
299 Frs

PHOENIX DP
BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel: 59 82 95 00

FORFAIT FRAIS DE PORT COLISSIMO+ RECOMMANDE 20 Frs)

CENTRE INFORMATIQUE AMIGA

☎ TEL: 94.88.61.80 ☎

Tapis souris gratuit pour tout achat ordinateur

AMIGA CD 32 2490 F

JEUX CD 32

American foot 299F Lotus turbo Trilogy 99F/Microcosm 399F
Sensible soccer 249F Jurassik park 249F/Pinball Fantaisie 329F
Nigel Mansell 299F/ Dangerous streets 199F/Surf Ninja 299F

VIDEO

Carte Full M mon Video x j 1650 F

FILMS 195 F

Star Trek VI/Black Rain/Les nuits Fauves/Danse avec les loups etc.

ORDINATEUR

AMIGA 1200	2490 F
AMIGA 1200 DYNAMITE	2300 F
AMIGA 1200 + DD80Mo	4190 F
AMIGA 1200 + DD120Mo	4690 F
AMIGA 2000/30 DD 80 Mo	9990 F
AMIGA 2000/40 DD 120 Mo	10590 F

OVERDRIVE

Overdrive 170 Mo	2390 F
Overdrive 290 Mo	3090 F
Overdrive 380 Mo	3690 F

MONITEURS

A 1960 S couleur	1790 F
A 1084 S couleur	2490 F
A 1942 trisynchrone	2990 F

JEUX 1200

Air bus USA 305F / Alien breed II AG 345F / Syndicate-230F
F 117 A 320F F1 Grand Prix-320F/Body Blows-249F/ etc....

DIVERS PROMOS

HOME MUSIC KIT Digitaliseur 99Khz + 22 effets	590 F
Drive 3.5 externe blitz antivirus	720 F
Extension mémoire 500 /512Ko	250 F
Scanner à main 64 tons de gris	1290 F
Manette Speedking Autofire	160 F
Souris Zydec 300 CPI	290 F
Tapis souris Zydec bleu	50 F
Boite de 10 disquettes 3.5 DD anotre	41 F

N hesitez pas à nous contacter C.I.A est à votre écoute.

✂ -

A RETOURNER A : C.I.A. EPO Route de LA SEYNE A SIX FOURS 83500 LA SEYNE SUR MER

NOM

ADRESSE :

CODE POSTAL □□□□□ VILLE

QUANTITE	DESIGNATION	PRIX UNIT	PRIX TOTAL
	FRAIS	POSTAUX	+ 30.00F
		TOTAL	

REGLEMENT PAR CHEQUE A L ORDRE DE C I.A.

En tant qu'utilisateurs d'Amiga, machine à combien réputée pour ses performances multimédia, vous êtes nombreux à vous intéresser à la vidéo assistée par ordinateur, ce qui est louable ! Place donc aux vidéastes en herbe !

Clap : vidéo pre

Le mois dernier, je vous ai parlé du genlock et Om... vous familiarisant ainsi avec des termes propres aux vidéastes tels que titrage, surimpression, couleurs semi-transparentes, etc. Présentant un produit comme ... je ne fus que très évasif en ce qui concerne les diverses utilisations de ce type de matériel, tout comme les petits effets visuels particulièrement spectaculaires dont il est capable. Mais aujourd'hui, j'espère bien réparer avec impardonnable omission en vous livrant quelques "trucs" qui seront à même d'ajouter une touche de finition indéniable à vos créations, et d'épater de surcroît les personnes qui assisteront à leur diffusion.

Ce mois ... nous a fait étudier les possibilités de base du genlock, votre imagination fera le reste ! Vous devez à présent ... connaître ... les ...

ment ... qui consiste à incruster ... source vidéo des images ... sorties de votre Amiga. L'utilisation la plus courante est ... le titrage, employé à outrance depuis des années par les régies des différentes chaînes télévisées. Mais le choix d'un titrage n'est pas toujours aussi simple qu'il y paraît. Selon le thème ou l'ambiance qui se dégage de votre film, il pourra revêtir les aspects les plus fous. Les nombreuses polices de caractères et ... de dessinateurs peuvent enfin s'exprimer. Il sera plus possible de générer des titres ... La visite d'un château fort sera ... d'une fonte médiévale de type Emerald et des vacances au ski seront annoncées par un titre particulièrement enneigé. Imaginez un peu la diversité d'effets que vous pouvez produire ... à partir d'un simple logiciel de dessin ... l'apparition du texte pourra se faire tout bonnement sous l'un de ces programmes graphiques, en ... d'une page de réserve ... le titre et ... pour la ...

Envoyé spécial

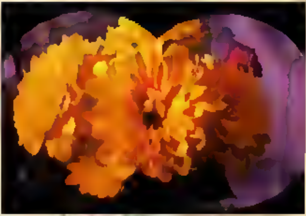
Outre le titre principal, de nombreux sous-titres ajouteront des précisions sur le film. Un lieu ou une date (ou les deux) planteront le décor en complément de la bande sonore. Une traduction évitera aux spectateurs éventuels de ... les paroles d'un Australien que vous avez interviewé, et permettra aux malentendants de ... de vos reportages ... les mots que ... vous ... et le ... que vous ... séquence. Pourquoi ne pas ... une production ... personnalisée en faisant le thème musical et les images ... le chant ... sur la ... des ... harmonieuses. La ... d'un événement sportif se trouve enrichie par l'adjonction d'un chrono, d'un compte à rebours qui ... une ... pratique ajoutant une ... technique à vos images comme ... jeux olympiques de Lillehammer. Si vous ne possédez pas d'outil de titrage, vous pourrez ... créer une animation sous DPaint (une solution pratique et efficace à condition d'avoir du temps devant soi) ou afficher les images les unes après les autres d'un simple clic de souris à l'aide de l'un des nombreux programmes de slide show qui peuplent le DP ... encore programmer ... la succession de vos images à partir d'Amos. C'est ce que je faisais avant de découvrir S... Libre à vous de créer une animation ...

mière !

vous en sentez capable, l'aspect visuel s'en trouvera grandement amélioré. Il est tout de même conseillé de vous procurer un logiciel de titrage qui ne sera jamais de trop dans votre panoplie et vous évitera bien des soucis. Vous goûterez alors aux plaisirs des scrollings horizontaux et verticaux (génériques de fins), aux lettres automatiquement ombrées et à différents types de transition.

Conseils pratiques

Quelques conseils maintenant : faites bien attention aux choix des couleurs (un titre blanc sur un fond clair risque de perdre de son effet ou pire s'avérer totalement illisible), n'hésitez pas à rajouter une ombre (si vous ne possédez pas de logiciels de titrage, voici un petit truc : les ombres pourront être obtenues sans difficulté sous *Dpaint* en nommant votre texte dans la couleur la plus foncée que vous réservez à l'ombre, en prenant une brosse de ce texte, en sélectionnant le mode "couleur" et en choisissant la teinte que vous désirez pour votre titre, puis en l'appliquant sur son ombre (non sans oublier de laisser un point de décalage entre les deux), un fond coloré pour égayer l'ensemble, et évitez tout de même de multiplier les animations qui pourraient bien finir par agacer le spectateur, ce qui n'est pas votre but. Les encadrés seront aussi de précieux alliés pour personnaliser vos oeuvres. Vous vous rappelez sûrement de ces vieux films muets aux couleurs sepia qui étaient entourés de rosaces et autres enluminures, tout comme le sous-titre qui les accompagnait. Un tel effet peut être facilement rendu en créant un cadre sous *Dpaint* et en laissant en son centre la couleur de transparence. Le mieux serait de dégrader quelque peu le signal pour obtenir du noir et blanc ou le must, du véritable sépia. Quant aux encadrés seront préférés à cet exemple. L'image vidéo peut donner l'illusion (à condition d'être meilleur graphiste que moi) de provenir d'une télé, d'un tableau



et une photo accrochée au mur, d'une pellicule cinématographique... Par extension, on peut même y déduire des masques à l'utilité indéniable comme le viseur d'une lunette de tir, un périscope, des jumelles, un trou de serrure, le bout d'un tunnel ou même donner l'illusion d'un oeil qui s'ouvre.

L'utilisation d'un logiciel de montage est d'un grand secours.

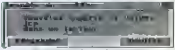
De nombreux films les utilisent pour simuler la vision à partir d'un autre objet. Il n'est donc pas rare de voir un personnage dans la ligne de mire d'un tireur dont le viseur n'est que le fruit de l'ordinateur, un caméscope ne pouvant pas toujours s'adapter sur un fusil. On commencera par s'exercer avec des masques simples (ronds, carrés, coeurs...) pour terminer sur des formes plus complexes ou des animations de transition. A noter que la majorité des softs de titrage proposent des effets de transitions surpre-

nants. Ce type de masque optique, on pourra reproduire la vision que l'on a dans un appareil photo ou une caméra. Le réalisme sera accru par l'utilisation de filtres de couleurs pour associer le flou inhérent à l'appareil ou encore à une vision nocturne de type infrarouge. Les logos permettront à vos créations de se démarquer des documents, vous garantissant l'authenticité et l'exclusivité de vos images. Une télé locale, une rubrique ou un reportage accompagné d'un logo évocateur renseignera sur le sujet traité, sur sa nature, son auteur ou sa provenance. Une façon d'apposer son label au bas de ses films. Les grandes chaînes ne se gênent pas pour le faire, alors pourquoi s'en priver. J'espère avoir allumé par cet article la flamme de créativité et d'imagination qui sommeille en vous. Mais maintenant, c'est à vous de jouer alors action ! N'oubliez pas de nous envoyer vos productions dont nous nous délecterons avec joie.

Premiers pas

Comme promis, je vais vous parler cette fois-ci (entre autres choses) de la possibilité ou non de franciser votre Workbench ou pourquoi mon Amiga writer seulement english ? Et oui, pourquoi, that is the question !

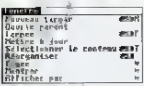
A l'origine (en 1984), les développeurs de l'Amiga de la société Amiga (et non Commodore) étant Américains, ont écrit tous les messages du système en anglais. [illegible] quelques années



[illegible]

passèrent et l'Amiga (500 et 2000) ne communiquait toujours que dans la langue anglaise. Vers 1988, Commodore France, sous la houlette de son dynamique directeur technique de l'époque (Ben Phister pour ne pas le citer) décida de forcer Commodore International à sortir une version française du système d'exploitation. Ce qui fut fait en "patchant" le système pour que celui-ci utilise des chaînes françaises à la place des anglaises. Malheureusement, cette version francisée du Workbench 1.2 ne vit jamais le jour en raison de problèmes (gigantesques) de suivi de versions. En Commodore U. aurait dû sortir en même temps pour chaque nouvelle version du système (1.2 puis 1.3 puis 1.4, etc.) une version de cette nouvelle version mais cette fois en français ! (que de bugs en perspective !) Donc cela fut abandonné pendant trois longues années. Les versions 1.3, 1.4 (cette dernière ne fut jamais distribuée) et 2.0 virent le jour (avec l'Amiga 3000 et l'Amiga 600). La version suivante, la 2.1, fut développée pratiquement en même temps que la 2.0. Mais la 2.1 possédait (et possède toujours) un avantage formidable : elle est localisée, c'est-à-dire qu'elle peut s'adapter à toutes les langues, et cela d'une façon très simple. Autre avantage par rapport à l'essai malheureux de 1988 : il n'existe qu'une seule version pour tous les pays. C'est l'utilisateur qui choisit sa langue. Si un Français veut avoir son Amiga configuré en norvégien, libre à lui de le faire !

La version 3.0 du système reprend



Menu fenêtre

totalement la localisation du 2.1 (le 3.0 ajoute seulement la gestion des nouveaux chips AGA de l'Amiga 1200 et 4000). Il subsiste un problème : la version 2.1, version qui peut fonctionner sur tous les Amiga possédant la ROM 2.0 (voir Amiga Dream n°4 à propos des différentes versions) n'est pas encore vendue par Commodore (alors que cette version existe depuis fin 92 !). Vous devriez tout de même pouvoir acheter cette version très bientôt.

Pour les heureux possesseurs d'une version localisée du Workbench (donc ayant un 1200 ou un 4000), tout simplement, lancez votre Amiga, ouvrez le répertoire "Prefs", puis double-cliquez sur l'icône

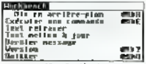
Remarquez le [illegible]

"Locale". Vous obtenez ainsi une fenêtre avec la possibilité de choisir un pays, un fuseau horaire et une

Menu icônes

langue. Cliquez sur "Clear languages" puis choisissez dans le menu "Country" le mot "France" et dans le menu "Available languages" le mot français. Cela étant fait, quittez l'utilitaire en cliquant sur "Save". Et là le miracle a lieu : votre Amiga est en français ! pour en être sûr, double-cliquez sur l'icône "Locale" et vous obtenez à la place de "Clear languages" "Efface langues", etc. Votre Workbench est vraiment localisé, c'est-à-dire qu'en plus de traduire tous les menus, tous les utilitaires et tous les messages d'erreur, la localisation tient compte des particularités du pays. Par exemple, la date sera enfin écrite avec le jour en premier, puis le mois et l'année (dans la ver

z on américaine vous aviez la date dans la forme mois, jours et années). Vous pouvez vous en apercevoir en



Menu Workbench

double-cliquant sur l'icône Clock du répertoire Utilities

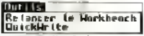
Qwerty azerty késako ?

Puisque nous parlons des problèmes de configurations en voilà un qui revient souvent comment configurer mon Amiga avec le bon clavier ou pourquoi lorsque je tape sur la lettre "a" j'obtiens un "q" ?

Tout simplement parce que votre Amiga a été configuré en "qwerty" et non en "azerty". Vous avez donc la version anglaise de la configuration du clavier. Mais c'est pas grave du tout. En version supérieure à la 1.3 vous n'avez qu'à utiliser la localisation. Dans les autres versions (donc pour ceux possédant un A500 ou A2000 avec les ROMs originales) voici la manip à faire

- ouvrez un shell (voir Amiga Dream n° 5)
- tapez "ed s:startup-sequence"

Vous êtes maintenant sous l'éditeur ED. Mettez votre curseur sur la ligne où se trouve la chaîne "system/set



Menu Outils

map usa1", puis positionnez-vous à la fin du mot "usa1". Effacez-le grâce à la touche "<" se trouvant en haut à droite du clavier alphanumérique. Après avoir effacé "usa1" mettez la lettre f à sa place (en prenant bien soin de laisser un espace entre "setmap" et "f"). Désormais votre clavier est configuré en azerty. Tellement mieux

Et puis quoi encore ?

La localisation peut également être utilisée par n'importe quel autre programme. Il suffit que celui-ci fasse appel à la "locale.library" du répertoire libs," et qu'il respecte une norme de programmation (donnée par Commodore) pour qu'il soit dans la langue choisie sous le Workbench. Malheureusement, peu de programmes commerciaux utilisent cette possibilité.

L'ami Domaine Public N

PARTY III - L'intégrale

ORIGIN/COMPLEX (A1200) (2 Disks)
ARTE/SANITY
FULL MOON/VIRTUAL DREAMS (A1200)
EYE MIND/FOCUS
EMPTY HEAD
BLOOM/SILENTS
PACKS CONCOURS GRAPHISME (7 Disks)
PACKS CONCOURS MUSIQUE (12 Disks)

Langages de Programmation

Nouveautés du Mois

SEVEN SEAS/ANDROMEDA
NOT AGAIN/SANITY COMPLEX (A1200)

COLLECTIONS DISPONIBLES

Constellation V4 3 Rev 1 0
"La Bible du chercheur de Dp"

Catalogue complet sur 2 disks 20Frs

O.R.I.O.N Diffusion

12 Frs/Disk !
Frais de Port 15Frs

O.R.I.O.N Diffusion
(Association Loi 1901)
BP 259 61008 ALENCON Cédex Tél 33.26.29.21

A partir de ce numéro, un nouveau venu vient tenir compagnie à l'ami Amos, il s'agit du Blitz2 basic. Nous savons que nombreux sont ceux qui voudraient se mettre à la programmation mais n'osent pas. Cette rubrique est pour eux. Ainsi Amiga Dream présentera dans chaque numéro, l'Amos, basic le plus répandu et le Blitz2, son tout récent challenger.

Ultimate Amos

FRANÇOIS LIONET, CRÉATEUR D'AMOS

Jason Holborn, journaliste anglais plein de talent, vient de terminer un ouvrage entièrement consacré à l'Amos : Ultimate Amos. Plus de 400 pages pleines de trucs, d'exemples et de techniques de programmation sur Easy Amos, Amos et AmosPro. A lui tout seul, ce livre justifie les années passées à apprendre l'anglais au lycée !

L'ouvrage commence par une introduction plutôt classique, présentant la famille des produits Amos [illegible] (anglais et [illegible]). Même classique, on y trouve également les [illegible] extensions commerciales [illegible] programmes [illegible] mentaires [illegible] même [illegible] [illegible] disponibles sur Amiga.

Les deux chapitres qui suivent, assez courts, servent d'initiation à l'Amos : l'auteur décrit rapidement les principales fonctions des éditeurs et des moniteurs. Suivent les rudiments de la programmation en mode structuré. Ces deux chapitres ne sont pas de loin suffisants pour un néophyte complet, le reste du livre demande une certaine compréhension de la programmation.

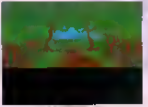
Les chapitres 4 à 6 parlent des écrans : comment les ouvrir, les charger, les sauver et les compacter. Plus intéressant, on trouve plusieurs méthodes de scrolling, ainsi que les manières de réaliser des scrollings parallaxes ou en transparence. Le fonctionnement du copper et les diverses instructions s'y reportant sont ensuite détaillés par l'auteur. Celui-ci consacre également un bon nombre de pages à la synchronisation avec le balayage, qui est

[illegible] de Mandelbrot

un élément essentiel de la programmation d'un jeu.

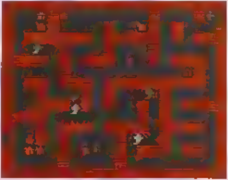
Le chapitre 7 présente les sprites et les bobs sous toutes leurs coutures, depuis leur dessin à l'aide des éditeurs de sprites ou d'objets jusqu'à leur affichage à l'aide des instructions spécifiques. Le mouvement et l'animation de ces objets sont étudiés dans les deux chapitres qui suivent. [illegible] méthodes sont exposées en [illegible] ou en Amal.

Le chapitre 10 parle de la musique : comment importer des échantillons ou des musiques, comment faire des bruitages, utiliser l'extension D-Sam. On passe dans la partie pratique du livre, axée sur la création de quelques types de jeux. Les



[illegible]

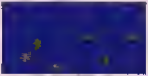
shoot'em up, les jeux d'... de plates formes et les jeux d'aventure. Chacun de ces chapitres ... le source d'un jeu complet décortiqué et commenté.



L'appendice A donne les sources de plusieurs petits programmes utiles comme un générateur de fractales de Mandelbrot, des routines de tri, de gestion de tableaux des scores, etc.
Très intéressant, l'appendice B décrit ce qu'il faut faire, et surtout ne pas faire pour voir un jeu publié. On sent l'expérience vécue derrière tout cela ! Par exemple, ne pas dire qu'un jeu est programmé en Basic au moment de la présentation, ne pas envoyer les sources, ne pas faire une documentation de cinquante pages, déposer une copie du programme chez un notaire avant de l'envoyer, etc. Sont également examinées les options du domaine public et du shareware. Le tout se termine par quelques adresses en Angleterre malheureusement.

Vous n'y trouverez pas...

L'auteur a manifestement fait le choix de ne parler que des jeux. On ne trouve pas de chapitre traitant des côtés plus sérieux de l'Amos : les structures des données, les techniques de programmation ne sont qu'effleurées. Les ... les boîtes de dialogues, les banques de mémoire ne sont pas du tout abordées.



La disquette

Tous les exemples du livre sont classés dans des répertoires ... en fonction des chapitres et marchent tous. Pour moi, c'est à la fois un bien et un mal. On n'a plus besoin de s'embêter à taper les exemples et l'on peut directement récupérer le code pour l'insérer dans ses programmes, c'est bien. Sans taper les exemples et jouer sur le clavier, on n'apprend pas grand chose, c'est mon avis. À vous de voir !

Amos ...

La présentation

La mise en page est extrêmement claire, elle est ... de nombreuses petites icônes placées dans la colonne de gauche. On sait en un coup d'œil le contenu d'un paragraphe. Par exemple, l'icône "Top tip" (en français "super truc") signale des codages particulièrement inventifs ou rigolos. On peut ainsi parcourir l'ouvrage très rapidement à la recherche d'une icône particulière. C'est la première fois que je vois une utilisation aussi systématique et intelligente d'icônes dans un livre informatique. À quand les icônes imprimées sur lesquelles on peut cliquer ? Il faut également signaler ... à nos nombreuses manipulations (et ça, croyez-moi, c'est signe que c'est solide !).
Vous devez vous en douter, ce livre m'a beaucoup plu ! De là à dire qu'il est indispensable à tout utilisateur d'Amos qui désire faire des jeux, il n'y a qu'un pas que je n'hésiterai pas à franchir. Hélas pour nous pauvres francophones, il est en anglais, ce qui va ralentir considérablement sa diffusion en France. Vous pouvez cependant le commander directement auprès de l'éditeur.

Comment se le procurer ?

Ultimate Amos by Jason Holborn
Publié par Future publishing
Beauford Court 30 Monmouth Street Bath
Avon BA1 2BW UK
Prix : 39,90 £

Initiales BB

BIGMAN

Ça faisait un bail que je n'avais pas programmé en basic... pourtant, l'impressionnante boîte bleu/saumon que je tenais dans les mains m'intriguait. Après avoir consulté le manuel de l'utilisateur (en anglais pour l'instant, mais très clair, même pour ceux qui maîtrise mal cette langue), la chance que j'avais de m'occuper d'une telle rubrique me frappe au visage et la... (NDLR : c'est pas tout ça, mais le temps presse, au fait mon ami, au fait)

Et ou chers lecteurs, les possibilités de ce *basic* m'ont ébloui... on y trouve tout ce que le plus exigeant des programmeurs (quelque soit son langage de prédilection : C, C++, Assembleur, Pascal, etc.) pourrait demander. Jugez plutôt :

- un compilateur en standard
- tous les types de variables : entières (byte, word, long), flottantes (quick, float), chaînes, constantes, tableaux, pointeurs sous forme locale ou globale ;
- les gestions des fonctions locales
- les procédures
- des "objets" gérant très simplement le système de l'Amiga
- la possibilité de programmer facilement le dual playfield, le double buffering, les scrollings, etc
- vous avez aussi en plus un assembleur "inline" (j'en vois qui n'y comprennent... déjà plus rien). Ne vous inquiétez pas, je voulais simplement vous montrer que ce *basic* n'est pas limité. Si vous vous décidez à programmer en *Blitz2*, vous pourrez aller très loin dans la maîtrise de la programmation. Une autre chose très importante : *Blitz2* fonctionne sur tous les Amiga et peut exploiter les nouveaux composants AGA (du 1200 et du 4000).

Que peut-on faire avec Blitz2 ?

Tout... votre imagination n'a plus de limites. Vous pouvez faire votre propre tableur, résoudre des équations, réaliser un programme de gestion familiale, mais surtout programmer des jeux de toutes sortes, qui seront de la même qualité que la plupart des jeux commerciaux. C'est possible grâce à l'exploitation totale des ressources de l'Amiga et également grâce au compilateur qui donne un code optimisé et donc hyper rapide.

Le mois prochain on verra comment créer un jeu de qualité sous *Blitz*. Pour l'instant, et pour ceux qui n'ont aucune notion de *basic*, voici un exemple de programme.

Notre premier programme en Blitz2

Nous voulons que l'ordinateur affiche la table des 6 (1*6=6, 2*6=12, etc.).

```
[illegible]
```

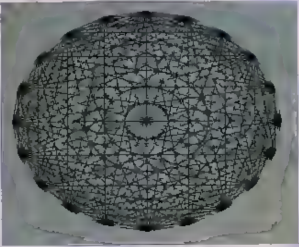
Voici des explications pour ceux qui n'ont jamais programmé en *basic*.

En *basic*, la plus simple des boucles est celle du FOR TO NEXT. Dans notre exemple, l'intérieur de la boucle sera effectué dix fois. La première fois, a vaudra 6, la 2e fois vaudra 12, puis 18, etc. NPRINT permet d'afficher le résultat à chaque itération ; par exemple, la première fois I vaudra 1, a vaudra 6 et donc l'affichage sera 1*6=6.

Vous voyez, ça n'est pas sorcier. De toute façon, si vous vous sentez déjà un peu perdu, le manuel du *Blitz basic* a été conçu pour ceux qui n'ont aucune connaissance "basique". Ah, encore une chose : vous pouvez aussi consulter des ouvrages d'ordre général à propos du *basic* car tous les basics au départ sont identiques. Et maintenant, pour les pros du *basic*, voici un exemple de programme qui affiche une magnifique rosette sur l'écran.

```
[illegible]
```

Simple non ? ■



Le résultat du programme [illegible]

Des jeux comme s'il en pleuvait...
La compil. de 26 superbes jeux : 96 Francs !!

Tous les jeux des 5 compilations sont prets a l'emploi et sont compatibles avec les Amiga 500 (avec 1 Mo de memoire), Amiga 500+, Amiga 600 et Amiga 1200

COMPIL # 1	COMPIL # 2	COMPIL # 3	COMPIL # 4	COMPIL # 5
AIR ACE II	3D MAZE	ATISHOO	AIRWARS	4N ROW 3D
ASTERIODS	ARCADIA	BALDY	ARMY MINES 19	BATMAN
BALDERS GROVE	ATOME	BILL	BILLY DRAGON	BOOMERANG
BLOB	BATTLE SHIPS	CLUEDO	BLUE DIAMOND 4	BOULDERDASH ROYAL
CAR WARS	BIPLANE II	DEFENDER	BOP & FLOP	CHAIN REACTION
CLI-TRIS	BOMB JACKY	EN GMA	CHASER	DELUXE PACMAN 1.4
ESCAPE	BOULDER DASH	GHOST SHIP	INSECTOIDS 2	DODGE EMS
EUPHOR ON	BOUNCER	KLAKTER	INT CR CKET	EQUILOG
EXTREME VIOLENCE	CAR TWO	LOADS A MONEY	KARATE WORM II	DYNASTON II
FIGHTING WARRIOR	CHALLENGER	MATRIX	PREMIER PICS	LAZER ZONE
FIRE FIGHTER	CHUTE	MEGA BALL 2.1	RATTLE SNAKE	MELTDOWN
H-BALL	CONCENTRATION	MOSAIC	ROBOULDIX	OXO
LAMERS	CRAZY PIPES II	OIL BOX	RUNBUG	PARAGON
NUMBER FUMBLER	CROAK	ONE ON ONE	SCUD BUSTER	PROKER
PACATAC	DEMOLITION MISS	PACCER	SORRY	ROTHELLO
PICKOUT	ESCAPE II	RON	SPEED	SERENE III
PICTURE TILES	INTERFERONS	PONG	STAX	SHANGHAI 93
PIPELINE	LEXESS	RELAYER	SUPER MANAGER	SHORT OUT
ROACH MOTEL	MUTANT CAMELS	ROTOR	TANGLE	SOLAR SYSTEM WARS
SECTOR ONE	NEBULA	SKYFLYER II	THE BLAST TETRIS	SPACE INVADERS
SERENE I	NUMERIX	SOLITAIRE SAMPLER	TRIK TRAK	SYZYGY
SERENE II	QUICK MONEY	SPECTRUM	TRIPLE YAHTZEE	TRAX
SHAPES	TETRIS DIGITAL	SPIDER	TECH	TRAX MAP EDITOR
SHAKE FIT	TETRICS PRO	TRANSPLANT	YOUPY	UGOO
STORM EAGLE	VS TANKS	X-FIRE	YUM YUM	YACHT-C
SYS	WANGLE	ZERBERK	ZOMBIES	ZNYK

Free Distribution Software, c'est tout l'Univers du Domaine Public pour l'Amiga

3615 FDS

Des milliers de logiciels : jeux, utilitaires, images musiques, etc. à télécharger pour Amiga & compatibles PC

Les rubriques ... directement sur ...

Chaque minute sur 36.15 FDS vous fait gagner un crédit de 20 Ko à télécharger à ... (à partir de 22h30) sur le

36 14 FDS

FDS296 à 2297 ... disks contenant les dessins de la Party'93. Les 2 ... disks regroupent les images au format AGA, et l'autre sont ... chables sur tous les Amiga. Les ... peuvent être ... séparément. ... Frs seulement la disquette !

COLLECTION DE CLIP ART (12 Frs la disquette)
Ce sont des dessins noir & blanc (format IFF) idéals pour illustrer vos documents avec votre logiciel de PAO. Contenu : CLIP 1, 2 & 3 : Les animaux. CLIP 4 : Les bordures et ornements. CLIP 5 : ... & Education. CLIP 6 & 7 : Les Cartoons (personnages de BD). CLIP 8 : La ferme, scènes de ... CLIP 9 & 10 : Les fleurs. CLIP ... : Les vacances. CLIP 12 : Les insectes. CLIP 13, 14, 15, 16 & 17 : Cartes du monde et des états unis. CLIP 17, 18 & 19 : Les armes ... CLIP 20 & 21 : Cartes de villes et le thème ...

Les démos de la Party 93
FDS... COMPLEX ... (1/2)
FDS... COMPLEX ... (2/2)
... AGA en ... disquettes
FDS... Virtual ... Full Moon Démo AGA
FDS... SANITY ... ARTE
superbe démo pour tous les Amiga
FDS... Spaceballs - 9 Fingers (1/2)
FDS... Spaceballs - 9 Fingers (2/2)
... pour tous les Amiga avec de la Fast
FDS... INFECT ... EDEN
... AGA ... pour Amiga ...

Nous distribuons tous les disks des collections CAM, FISH, SPAT, LSA, AMATEUR RADIO, AMIGA ... GAMES ... au prix de 12 Frs. Demandez notre catalogue complet (seul) en joignant 20 F par chèque ou en ajoutant 12 F à votre commande.

Référence FDS... LE KIT INDISPENSABLE CONTRE LES VIRUS ... & ... VIRUSCHECKER V6.3 ... 12 Frs seulement !

Compatible avec les Amiga équipés du système 2.04 ou supérieur

Référence FDS... ... permet de récupérer les fichiers ... Virus ... disquettes ... V3 ... Le tout : 2 Frs ... compatible avec tous les Amiga

Bon de commande a renvoyer à : Free Distribution Software SARL, 82 rue de Sailly, Boite Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX. Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99 - Minitel : 36.15 FDS

NOM ______________ PRENOM ______________
ADRESSE ______________
CP [_|_|_|_|_] VILLE ______________

Date et signature

Numéro des compilations			
Numéro de référence des disquettes			
Nbre de compils	.... x 96 Frs	=	___ Frs
Nbre de disquettes	x 12 Frs	=	___ Frs
Catalogue DP complet	15 Frs	=	___ Frs
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE		=	25 Frs
Option envoi recommandé	12 Frs	=	___ Frs
MONTANT TOTAL A REGLER		=	___ Frs.

( ) par chèque ou ( ) mandat joint à la commande

A partir de 100 Frs, vous pouvez commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9 h à 19 h (par minitel 24 h/24). Les commandes passées avant 13 h sont traitées le jour même. Facture avec TVA jointe.

Amiga France ... Les marques citées sont déposées.

La Dreamette vous répond

PC Dream ?

Monsieur

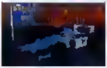
Suite à l'achat de votre magazine Amiga Dream avec une disquette gratuite je n'ai pas trouvé le mode d'emploi pour l'installer sur mon PC 486 DX33. En espérant une réponse de votre part, je vous prie d'agréer Monsieur mes salutations distinguées.

Joëlle, Brauffpont

Joëlle,

Et de une [illegible] que vous [illegible] à voir un transfuge [illegible] ma fine silhouette, je dois dire que votre lettre m'a surprise. Normalement il ne devrait pas y avoir de problème. Il suffit simplement de glisser la disquette dans votre lecteur et de lancer votre PC. Ensuite tapez "format a:" et voilà, vous avez une disquette vierge. Pour utiliser la disquette sur un Amiga alors là c'est beaucoup plus compliqué. Qui a dit que l'informatique était une affaire d'homme ?

Vroooom !



Jean [illegible] le [illegible] *Le [illegible] de [illegible] une méga-pioche. Non en image de synthèse. Voilà un homme charmant : Jean-Jacques [illegible] sur deux Amiga 2000, un pour les calculs avec une carte accélératrice [illegible] et un pour les retouches d'images. Ses réalisations et projets sont nombreux, n'hésitez pas à faire appel à son savoir faire.*

Merci [illegible]

Un [illegible] pour Xavier [illegible] pour son superbe [illegible] *qui [illegible] la Dreamette*

[illegible] Amiga Dream [illegible] Dreamette

Histoire de bits

Douce Dreamette,

Je possède la meilleure console du monde donc comme tu as deviné, j'ai une Amiga CD 32. J'aimerais te poser quelques questions.

1) Y aura-t-il pour la CD 32 une extension permettant d'avoir 64 bits ?

2) Peux-tu me parler de tous les [illegible] pour la CD-32 qui vont sortir dans les deux prochaines années ?

3) Y aura-t-il la réalité virtuelle sur CD-32 ?

4) Est-ce que Psygnosis prépare une suite à Microcosm ?

Et que la force [illegible] avec vous.

Frédéric (95)

Mon cher Frédéric,

Oh là là [illegible] des questions m'affole. Tu parles d'extension, d'accessoires... bon en faisant un grand effort de concentration, je vais essayer de te répondre !

1) Non car il faudrait changer totalement l'intérieur de la CD 32... mais peut-être que dans quelques années il y aura une "CD128" ?

2) Comment veux-tu que je le sache ? En tout cas, Commodore a parlé d'une extension disque dur et port parallèle Centronics en un seul boîtier (nommé pour l'instant Pandora)... mais ça c'est pour très bientôt. Ensuite pour savoir ce qui pourrait sortir dans les deux prochaines années, il faut mieux faire marcher son imagination. Par exemple, je verrais bien une [illegible] (pour [illegible] correspondant téléphonique), un émulateur C64, une carte mémoire de 256 Mo... et toi, qu'en penses-tu ?

3) et 4) Pourquoi pas !

To play or not to play now ?

Chère dreamette,

J'aurais deux questions à te poser et je suis sûr que beaucoup de lecteurs se les posent.

1) Pour quand sont prévus les jeux : *Mortal Kombat, Magic carpet, Alien, Rise of the robots, Little devil, Alien breed 3D, Stardust, Megarace, Ultimate Moves, Eden, Dune, Superfrog* et *Theme* sur Amiga CD-32.

2) *Sam & Max, Day of the tentacle* et *Rise of the robots* sur Amiga et Amiga AGA ?

Youssef (Marseille)

Cher Youssef,

J'imagine entendre ton accent marseillais et cela me fait chaud au cœur. Il est toujours très difficile d'avancer des dates de sorties pour les jeux, mais comme je ne peux rien te refuser alors voilà les dates prévues :

1) Alien, Megarace et Theme sortiront en juin. Rise of the robots, Alien breed 3D et Ultimate Moves en mai. Magic carpet et Eden (ou plutôt Inferno) en septembre. En ce qui concerne les autres jeux cités, malgré tous mes charmes, on ne m'a donné aucune date.

2) Rise of the robots devrait voir le jour en même temps que la version CD-32. Pas de nouvelle de Sam & Max, ni de Day of the tentacle.

CD pour 1200 ?

Dreamette,

Je possède depuis peu un A1200 avec un moniteur 1084S. J'ai aussi une imprimante Seikosha SL95 color. Dans cette rubrique, un lecteur se demandait s'il trouverait un driver pour cette imprimante. Eh bien il est fourni avec l'Amiga sur la disquette "extras" et se nomme "Epson Q" (l'imprimante est en effet compatible Epson). J'utilise ce driver avec Dpaint et Wordworth et depuis peu avec Quickwrite (grâce à Amiga Dream !). Cela fonctionne à merveille aussi bien en mode graphique qu'en mode texte et les couleurs sont bien rendues. D'autre part j'aimerais avoir des nouvelles du fameux CD pour le 1200 car je l'attends avec impatience. Mais que fait-il donc Commodore ? Vive l'Amiga.

Rémi, Marseille

Salut Rémi

Merci pour ces infos à propos du driver d'imprimante pour la Seikosha, cela m'a impressionnée. Tant de savoir, je suis en complète admiration. J'ai quand même une ou deux choses à ajouter sur les drivers [illegible] d'imprimantes. Il est intéressant de savoir que la plupart des imprimantes sont compatibles Epson. Il faut parfois modifier quelques réglages dans l'imprimante et donc si vous n'arrivez pas à trouver un pilote fait pour la vôtre, configurez-la en Epson puis [illegible] "Epson X" si c'est une 9 aiguilles et en "Epson Q" dans le cas d'une 24 aiguilles. Au fait, tu veux des nouvelles de l'extension CD pour le 1200. Je viens d'avoir Commodore France au téléphone et ils m'ont répondu que ce périphérique devrait sortir fin mars. Il devrait se présenter sous la forme d'un boîtier se branchant sur la trappe d'extension (se trouvant sous l'Amiga) et incorporerait toute une CD-32. La carte FMV serait en option.

Drapeau noir

Dreamette de mes rêves,

Ancien abonné de Tilt qui vient de déposer son bilan et, après une sévère sélection parmi les autres magazines et nouvel abonné à Amiga Dream le bien nommé, j'ai quelques questions à te poser.

1) votre réaction face à la disparition du plus vieux magazine de jeux vidéo : Tilt bien sûr (question facultative).

2) Abordons le problème du piratage. Existe-t-il des [illegible] ou des [illegible] dans le genre ? Si oui mais que fait la police ? euh mais que font-ils ? J'ai déjà vu des jeux piratés entre les mains [illegible] données complètes [illegible] sur chacun de ces jeux. J'ai même vu dans des pages de DP d'un mag concurrent, je [illegible] la nouvelle démo du groupe Fairlight, il était plus connu par ses [illegible]. Un des membres de chaque groupe est-il fils de député ? Que dit la

ou [illegible] Le [illegible] groupes sont à l'étranger [illegible] France ne peut rien faire [illegible] qu'ils ne répandent leurs crakés qu'en France, sont-ils à l'abri de toute part ça ?

*) Le piratage a-t-il des chances d'atteindre les consoles CD ? Quelles en seraient les conséquences pour nous, pauvres consommateurs ? Les jeux seront-ils encore plus chers ?

Tonio (quelque part)

Cher Tonio,

Quel prénom exotique, j'aime beaucoup l'ambiance [illegible] le soleil [illegible], les cocotiers [illegible] ça fait très carte postale mais j'ai pas pu m'en empêcher. [illegible] je vais répondre à tes questions :

1) La disparition de TRT nous a vraiment fait de la peine. La mort d'un titre entraîne toujours une liberté de choix plus réduite.

2) Il n'existe pas de chasseurs de primes comme [illegible]. Mais, en France, l'APP (je pense que c'est l'acronyme de Association de protection des programmes) qui est comme son nom l'indique une association (d'éditeurs surtout) qui protège les droits de logiciels commerciaux, peut porter plainte contre un pirate. Plus d'une fois, des gens de l'APP ont débarqué dans des "copy party" organisées en France. Le fait d'avoir une adresse sur un programme piraté ne constitue pas en soi une preuve (imaginez qu'un groupe de pirates décide de mettre vos coordonnées sur un lite pour faire [illegible]). Je ne vais pas m'étendre sur ce sujet [illegible], car il fera l'objet d'un prochain dossier.

3) Question intéressante. Si le logiciel exploite totalement les capacités d'un CD (en prenant donc beaucoup de place), le jeu n'en vaudra pas la chandelle. Dans ce cas, le pirate devra utiliser des tonnes de disquettes ou encore un lecteur/enregistreur CD dans chaque CD réinscriptible coûtera plus cher que le logiciel lui-même (en tout cas, pour les deux années qui viennent). Mais si le logiciel est un simple portage d'un logiciel sur disquette, alors une simple copie peut être faite. En conclusion, seuls les mauvais logiciels seront affectés par le piratage ! Ça vous va comme conclusion rassurante ?

Amiga Dream, 19 route de Vaugirard, 92 190 Meudon, est édité par Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs, [illegible] 92 [illegible] Boulogne.
Représentants légaux : Romain Canonge, Francis Poulain.
Associés principaux : Francis Poulain, [illegible], Romain Canonge.
Directeur de publication : Francis Poulain. Tél. : [illegible]
Directeur commercial : Romain Canonge. Tél. : [illegible]
Assistante générale : [illegible]. Tél. : [illegible]
Télécopie : [illegible]
Rédactrice en chef : Christine [illegible].
Ont collaboré à ce numéro : [illegible]
Directeur artistique : Pierre-Yves [illegible]
Photos : [illegible]
Fabrication
Photogravure : [illegible], Paris
Impression : [illegible]
Diffusion : [illegible]
Dépôt légal : à parution.
N° ISSN : [illegible]
Commission paritaire : [illegible]
Tous droits réservés. Copyright 1994. [illegible] Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

[illegible]

AMIGA DREAM

Complétez votre collection d'Amiga Dream !

N° 1 [illegible]

N° 4 [illegible]

N° 2 [illegible]

N° 7 [illegible]

N° 3 [illegible]

Je désire commander

[illegible]

Petites annonces

Ventes

Vds A500 + souris + ext. 512 Ko + jeux + super joystick [illegible] 1 500 F à débattre. Cédric Ge[illegible]. Tél. 39 60 32 03.

Vds A500 1 Mo complet 1 000 F. Péri. origine utils. Unix d'[illegible] Sadia [illegible], 70 rue d'[illegible] 59560 Comines.

Vds jeux sur Amiga 400. Prix très raisonnable [illegible]. Bartaux Christophe, 11 Av de Boufflers 54000 Nancy.

Vds Amiga 500 + [illegible] Mo + [illegible] jeux + 1084S + joys + souris + boîte. Tél. [illegible] 50 4[illegible]. Prix 2 000 F.

Vds A2000 [illegible] 20 Mo + carte Pc + office [illegible] + divers jeux manuels. 3 800 F. [illegible] 46 [illegible] (Bouches du Rhône).

Vds A500 + [illegible] Mo (Ext) + moniteur 1083S + joys + souris + [illegible] + manuels + utils [illegible] Pascal. 20 33 35 67 (65).

Vds [illegible] chargeur Star LC [illegible] couleur GFA Basic + compilateur écran 1960. Tél. [illegible] (Moselle).

Vds Amiga 500 [illegible] + nbx jeux & util. [illegible] + joys. Tél. 43 20 05 [illegible]. Prix 2 500 F. [illegible]

Vds carte joy [illegible] Pc + souris + logiciels Pc + jeux Amiga [illegible] à [illegible] 43 [illegible] 03 après 18 h. Fenaire Amiga.

Vends jeux sur Amiga et Amiga 1200 à prix sympa. Weintuch Alexandre, 9 avenue Gambetta, 93170 Bagnolet. Tél. 48 [illegible]

Vds [illegible] + carte SCSI [illegible] 3 000 F. [illegible] 4D Pro [illegible] 850 F. [illegible] 1 [illegible] Tél. (1) 45 [illegible] 37 après 19 h.

Vds le CD-32 à 180 F en [illegible] Trois [illegible] generation [illegible]

Nigel [illegible] Pirates, Labyrinth [illegible] Demande André au [illegible]

Vds Atari [illegible] 3 800 F + écran couleur Amiga 1 300 F + jeux + joys. [illegible] 6 av de France [illegible] BCM.

Vds jeux à bas prix sur Amiga A500 [illegible] 1200. Contacter Broncke Jimmy 5 av. Jean Moulin 33380 La Teste [illegible]

Vds Amiga 500 + 512 Ko + souris + périph + 20 disks. Prix 1 450 F. Tél. (16) 25 72 31 74. Eric.

Vds jeux A1200 et A500 à bas prix. [illegible] David 31 chemin [illegible] 82330 [illegible] Tél. 63 31 16 38.

Vends jeux à bas prix sur A500 A600 et 1200. Contacter Jérôme au [illegible] 32.

Vds jeux A1200 et A500 à bas prix. [illegible] Conché Gérard 33 rue André Maurois 19 [illegible] Brive. Tél. 55 24 40 34.

Vds A3000 [illegible] Mo + HD 120 Mo + [illegible] 3D [illegible] Amiga + [illegible] 8 000 F. Tél. 46 03 [illegible] Grégory [illegible] possible.

Vds ou éch. jeux sur [illegible] Ts [illegible] Anthony [illegible] 37000 Tours. Tél. 42 [illegible] 62.

Vds ou échange jeux sur Amiga 200 600 1200 à bas prix. Contacter Frédéric entre 18 h et 21 h au 20 56 [illegible] 03.

Vds A1200 [illegible] HD 85 Mo + [illegible] 4 Mo à jeux utils orig + mon [illegible] + [illegible] FC2 4 000 F. Tél. [illegible] 47 3[illegible]

Vds jeux et util Eden à [illegible] prix sur Amiga 3 [illegible] Benjamin 5 rue Pouchet 25012 [illegible] Tél. 42 63 22 67.

Vends A1200 sous garantie 8 mois + HD 80 Mo 3 000 F + A500 [illegible] 350 F [illegible]

Pour passer une petite annonce Amiga Dream n°6

[illegible]

Cherche [illegible] Tél. 60 60 33 13 [illegible]

Vds imprimante Citizen 200 [illegible] 24 aiguilles état neuf + driver [illegible] Prix intéressant.

Vds [illegible] à bas prix [illegible] David Gem[illegible] parc de la [illegible] 87 F2 33430 Villepinte. Tél. 43 83 6[illegible] 93.

Vds A1200 + HD 130 Mo [illegible] + moniteur [illegible] + 4 joys 400 disquettes [illegible] Prix 5 000 F. Tél. 40 [illegible] 07 (Paris).

Vds ou éch. jeux utils. [illegible] Amiga. Contacter [illegible] Pascal 2, rue [illegible] 59110 La [illegible] Tél. 20 [illegible] 46 03.

Vends news à prix bas, envoyer un [illegible] Excalibur [illegible] Grenoble [illegible]

Vds urgent HD Protar 120 Mo [illegible] 2 Mo + alim pour A500 [illegible] (sans cont[illegible]) 1 300 F. [illegible] 42 27 [illegible] 52 vers 19 h.

Vds A1200 + docs à jour. Prix 1 300 F [illegible] + [illegible] jeux et util. Pouvreau Frédéric 2, rue [illegible] 75006 Paris.

Vds [illegible] 120 Mo [illegible] + jeux (Fury, Civage, Settlers, etc.) + utils [illegible] pour 1800 à 72 [illegible] 3 500 F. [illegible] 39 57 [illegible] 03.

Vds Commodore [illegible] 5 000 F [illegible] Tél. 20 [illegible] 04 [illegible].

Vds A2000 [illegible] 1 500 F + A2000 [illegible] 2 Mo Ram 1084S HD 170 Mo + 2x HD 30 Mo [illegible] A2000 [illegible] Philippe. Tél. (1) 30 55 [illegible]

Vds progs comme [illegible] + vds Dp traduits + échange Dp VQ et Tél. Che [illegible] au STG. [illegible] D 2 rue du Stade 67000 [illegible]

Vds jeu Blood [illegible] 200 F + un [illegible] 2.07.54 3.0 400 F + imprimante 24 aiguilles 800 F. Tél. [illegible] 37 34 11.

Contacts

A500 [illegible] 200/CD 32 échange news et utiles. Envoyer [illegible] pour liste. Débutants acceptés. Maquissens, 319 Chemin Payan 33140 Cadaujac.

Échange jeux sur A500 [illegible] Schmitt [illegible] Serge Gay [illegible]

Ch. [illegible] 95150 [illegible]

Graph. spécialiste [illegible] de sprite [illegible] Vectors [illegible] pour démo-jeux [illegible] Tél. Eric 97 66 [illegible]

Cherche contacts pour échanges sur A500. Clerc David 26130 Nouvelle [illegible] Charité.

Cherche contacts Amiga 500/A1200. Tél. 21 [illegible] 92 65.

Recherche ou échange contre un Amiga une imprimante [illegible] à mon "Amiga" Tél. 37 25 87 70 pour le [illegible]

Cherche contacts sur Amiga [illegible] Ferré à Lay[illegible] Fauvet [illegible] 44150 Saint [illegible]

Votre [illegible] pour 50 F à Sonnaert [illegible] 37 [illegible] 59280 Vaudes. [illegible]

Diffuse slide-shows AGA [illegible] très bas prix. Envoyez [illegible] pour [illegible] à Stéphane, 11 rue de [illegible] 62225 [illegible]

Je cherche un Amigaiste sur la 95 [illegible] Amiga 1200 [illegible] Marc 34 11 45 [illegible] + vend [illegible]

Cnt. che jeux Dragons Fury pour Amiga 200 compatible. Prix raisonnable. Tél. 2[illegible] 12 88 après 18 h 59492 [illegible]

Vds logiciels sur A600 [illegible] timbre pour retour [illegible] Bartaux Christophe 55 av. de Boufflers 54000 Nancy. Tél. 83 28 [illegible] 22.

Contact sympa A500 A600/A1200. Lucien Pronnier [illegible] Pierre Semard 59552 Lambres lez Douai.

Je [illegible] vos [illegible] 24 [illegible] sur [illegible] Tél. 50 [illegible] 32 03 [illegible]

Que [illegible] votre talent sur Amiga. Contactez-nous [illegible] 34 11 78 72 N'hésitez pas.

75 et 42 [illegible] sur A600 [illegible] programs sur le GFA Basic. Tél. le matin 45 34 [illegible] 59.

Amiga [illegible] Super [illegible] news [illegible] (16 1) 69 45 22 [illegible] Amiga Mag. 4 rue de Châtillon [illegible] Juvisy.

Nouveau [illegible] démo à bas prix [illegible] 20 F + 1 jeu [illegible] David Tartre 2, rue Arinis 72 [illegible] Le Mans.

PROMO ! OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

C'est un boîtier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3.5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la garantie pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2.5" interne. Il se montrera entièrement compatible avec celui-ci et 2 à 10 fois plus rapide. Se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.

	TEL
Overdrive 120 Mo	2 159 F
Overdrive 170 Mo	2 490 F
Overdrive 250 Mo	3 290 F
Overdrive [illegible] Mo	

F.B.I.

TEL (1) 60 13 12 23
95, rue d'Ambleinvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h30 à 13h00 et de 13h00 à 19h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

Processeur 68030 à 25 Mhz + 6 Mo de RAM 32 bits + disque dur IDE de 250 Mo + lecteur de disquettes. Rapide [illegible] 1,76 Mo
Workbench 3.0 en français ... 11 990 F
Autres configurations A4000 ... nous consulter
6 MM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000 ... 3 190 F
SCAN DOUBLER permet d'utiliser en mode graphiques PAL et NTSC 15 Khz, même le "flicker fixer" ... un moniteur VGA ... 1 590 F

SUPER PROMO !

AMIGA 1200
+ Disque Dur 80 Mo
+ Carte Mémoire 4 Mo

4 990 F

CARTE ACCELERATRICE A1200
Blizzard 1230 TURBO

... 3 990 F

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

AMIGA 1200

Cartes PC Vortex

EMPLANT : l'émulateur MAC

AmiQuest

	TEL
AMIQUEST 40 Mo	1 990 F
AMIQUEST 80 Mo	2 390 F

Digitaliseurs ROMBO

Disques Durs SCSI

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore

SWITCH ITT

Composants

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM 32

Carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée temps réel, support coprocesseur et 4 Mo de RAM ... 2 990 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI 95, RUE D'AMBLAINVILLIERS 91370 VERRIERES-LE-BUISSON TEL (1) 60 13 12 23

NOM	PRENOM	DESIGNATION	QTE	MONTANT
ADRESSE				
CODE POSTAL	VILLE			
TELEPHONE DOMICILE	DATE	SIGNATURE		
Règlement à la commande par chèque			Frais de port	
Règlement contre-remboursement			TOTAL	

Abonnement 11 N° + 1 jeu offert

Formule Amiga Dreamer

11 numéros + 11 disquettes : 350 francs

- le 11e numéro et sa disquette gratuit
- un logiciel de jeu parmi 10 grands hits gratuit
- vos petites annonces gratuites
- Et une surprise Psygnosis supplémentaire !

Formule CD Dreamer

11 numéros : 297 francs

- le 11e numéro gratuit
- un CD de démo Microcosm gratuit
- vos petites annonces gratuites
- Et une surprise Psygnosis supplémentaire !

AMIGA DREAM

n°6

c o u p o n - r é p o n s e

Oui, je souhaite m'abonner à Amiga Dream à partir du numéro ....

☐ Je choisis la formule Amiga Dreamer (350 francs*) avec le jeu suivant :
☐ Agony ☐ Amnios ☐ Aquaventura ☐ Atomino ☐ Bill's tomato's game, ☐ Carl Lewis, ☐ Carthage, ☐ Cytron ☐ Leander ☐ Walker

☐ Je choisis la formule CD Dreamer (297 francs*) avec le CD de démo Microcosm.

Je joins mon règlement de .... francs à l'ordre de Posse Press par ☐ Chèque bancaire, ☐ Chèque postal, ☐ Mandat.

nom .... prénom .... adresse ....

code postal .... ville .... [illegible]

Offre à renvoyer avant le 31 mai à Posse Press/Abonnements, 19 route de Vaugirard 92190 Meudon.

[illegible]

CD DREAM

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA CD

Global effect
Bubba' n' stix
Trivial pursuit
Disposable hero
Summer olympix
Fire force...

Le CD sera chaud

L'hologramme fait le moine

L'aigle de la route

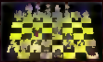
Let's dance

Paravision m'a manger

Baisse des prix

Space academy !

Interplay



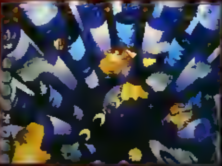
Console PC

Une idée étrange, s'il en est

Nouveaux titres Video-CD

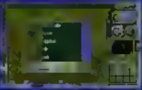
La folie du pack

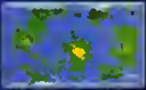
Stardust memories



Le célèbre CDI d'Amstrad

Global effect





80%

Action

SON	13
GRAPHISME	13
ANIMATION	14
JOUABILITE	13
DUREE DE VIE	13

1 joueur
notice en anglais

H.U.G.O.T

Vente par correspondance UNIQUEMENT

11 Rue LAKANAL 93 500 PANTIN

Du lundi au samedi
9h à 13h 14h à 19h

TEL 49 42 97 74 / FAX 48 46 79 20

LECTEURS

[illegible] 200	490 Frs
meme A5 [illegible] 200/2000	4[illegible]0 Frs
[illegible] HD [illegible] 000/2000	1190 Frs
meme HD A5 [illegible]	11[illegible]0 Frs

EXTENSIONS

AMIGA 500/500+

[illegible] avec horloge	2[illegible]0 Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible] avec horloge	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible] SUPER FAT AGNUS	1790 Frs

AMIGA 600

[illegible]	4[illegible]0 Frs

AMIGA 1200

PCMCIA [illegible]	790 Frs
PCMCIA [illegible]	4[illegible]0 Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs

DISQUES DURS

AMIGA 500/500

[illegible] carte contrôleur	[illegible]90 Frs
HD [illegible]Mo contrôleur+DD)	2190 Frs
HD [illegible]Mo contrôleur+DD)	2[illegible]0 Frs
HD [illegible]Mo contrôleur DD)	3190 Frs

AMIGA 600/1200

INTERNE

HD 40Mo (2"5)	1[illegible]0 Frs
HD [illegible]Mo (2"5)	[illegible] Frs
HD [illegible]Mo (2"5)	1790 Frs

EXTERNE

HD [illegible]Mo (Overdrive)	1[illegible] Frs
HD [illegible]Mo (Overdrive)	[illegible] Frs
HD [illegible]Mo (Overdrive)	2[illegible] Frs
HD [illegible]Mo (Overdrive)	2[illegible] Frs
HD 3[illegible]Mo (Overdrive)	3[illegible] Frs
HD [illegible] (Overdrive)	3[illegible] Frs

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500

[illegible]	[illegible] Frs
TURBO [illegible]	[illegible] Frs
TURBO [illegible]	[illegible] Frs
TURBO [illegible]	[illegible] Frs
TURBO [illegible]	[illegible] Frs

AMIGA 500

TURBO [illegible]	[illegible] Frs
TURBO [illegible] RAM	[illegible] Frs
TURBO [illegible] RAM	[illegible] Frs

AMIGA 1200

TURBO [illegible] / [illegible]	[illegible] Frs

AMIGA 2000

SUPRA [illegible] / [illegible] AS000	[illegible]

CONFIGURATIONS

AMIGA [illegible]	[illegible] Frs
FULL MOTION VIDEO	1[illegible] Frs
AMIGA 1200	[illegible] Frs
AMIGA 1200+PAGE DESKTOP	[illegible] Frs
AMIGA 4000/30 DD [illegible]Mo 4Mo RAM [illegible] Mhz	[illegible] Frs
AMIGA 4000/40 DD [illegible]Mo [illegible]Mo RAM	[illegible] Frs

LOGICIELS VIDEO

SCALA TITLER	[illegible] Frs
SCALA MM211	1[illegible] Frs
SCALA MM[illegible]	[illegible] Frs
VIDEO DIRECTOR	1[illegible] Frs
VIDEO BACK UP	[illegible] Frs

ACCESSOIRES

[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
CHANGE[illegible] KSTART	3[illegible] Frs

MODEMS

SUPRA FAX PLUS	[illegible] Frs
SUPRA FAX V32	[illegible] Frs

ALIMENTATION

[illegible]	400 Frs

IMPRIMANTES

CANON BJ-10EX	[illegible] Frs
CANON BJ-[illegible]	[illegible] Frs
CANON BJ-300	[illegible] Frs
HP DESKJET 550C	4[illegible] Frs
HP DESKJET [illegible]	2400 Frs

MONITEURS

[illegible]	1[illegible] Frs
[illegible]	1[illegible] Frs
[illegible]	1[illegible] Frs
[illegible]942	[illegible] Frs

CO PRO MATHEMATIQUES

68882 [illegible] Mhz	580 Frs	68882 40 Mhz	[illegible] Frs
68882 30 Mhz	700 Frs	68882 50 Mhz	1050 Frs

CABLAGES

NAPPE [illegible]	[illegible] Frs
NAPPE [illegible]	[illegible] Frs
PERITEL	[illegible] Frs
MIDI	7[illegible] Frs
NUL MODEM	[illegible] Frs
MINITEL	[illegible] Frs
IMPRIMANTE	[illegible] Frs

VIDEO

[illegible] 2	[illegible] Frs
[illegible] 2 RT	[illegible] Frs
[illegible] 24	[illegible] Frs
DCTV	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs
[illegible]	[illegible] Frs

SOURIS

SOURIS MECANIQUE	1[illegible]0 Frs
SOURIS OPTIQUE	[illegible] Frs

BARETTES SIMM 32Bit

AMIGA 4000/30 ou /40

[illegible] 2Mo 32Bit	[illegible] Frs
[illegible] 4Mo 32Bit	15[illegible] Frs

DIVERS

[illegible] double la capacité de vos DD	[illegible] Frs	[illegible]	[illegible] Frs
BRILLANCE	1[illegible] Frs	[illegible] 4	450 Frs
Deluxe Paint IV AGA	7[illegible] Frs	Excellence	[illegible] Frs
CALIGARI 24	1[illegible] Frs	Prowrite	490 Frs
MORPH PLUS	1[illegible] Frs	Home music Kit	[illegible] Frs
REAL 3D	[illegible] Frs	[illegible]	[illegible] Frs
FUN COLOR	[illegible] Frs	Interface midi	[illegible] Frs
PROPAGE 4.[illegible]	1[illegible] Frs	[illegible]	1200 Frs
Scanner à main	1[illegible] Frs	[illegible]	[illegible] Frs

REMISE POUR TOUT ACHAT
(selon les quantités commandées)

Garantie 1 an pour nos PRODUITS
6 mois pour les LOGICIELS

CREDIT GRATUIT 3 MOIS
(sans frais après acceptation du dossier)

Vous cherchez 1 article qui n'est pas présent dans cette publicité, contactez-nous à l'adresse ci-dessus

[illegible] indiquée en tête de page

NOM

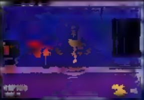
ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

[illegible] Date Signature

DESIGNATION	QTE	MONTANT
Frais d'envoi [illegible]	TOTAL	

Bubba'n'stix

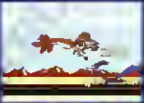


86%

Action/réflexion	
SON	14
GRAPHISME	12
ANIMATION	14
JOUABILITE	14
DUREE DE VIE	16

1 joueur
notice en français

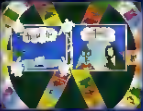
Compils



80%

Compilation	
SON	10
GRAPHISME	11
ANIMATION	10
JOUABILITE	12
DUREE DE VIE	16

Trivial pursuit

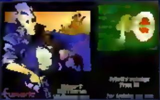


83%

jeu de société	
SON	15
GRAPHISME	11
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	10
DURÉE DE VIE	12

notice en anglais

Disposable hero



85%

Action	
SON	15
GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	14

1 joueur
notice en français

Summer olympix

74%	
Simulation/sport	
SON	11
GRAPHISME	13
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	13
DURÉE DE VIE	13
1 joueur	
notice en français	

Seven gates of Jambala

53%	
Action	
SON	5
GRAPHISME	9
ANIMATION	5
JOUABILITÉ	13
DURÉE DE VIE	12
1 joueur	
notice en français	

Fire Force

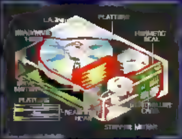
[illegible]

[illegible]

74% Action	
SON	10
GRAPHISME	10
ANIMATION	8
JOUABILITE	12
DUREE DE VIE	15

2 joueurs
notice en français

Insight technology



[illegible]

[illegible]

[illegible]

79% Encyclopédie	
SON	16
GRAPHISME	15
ANIMATION	
JOUABILITE	
DUREE DE VIE	15

notice et logiciel
en anglais

Chambers of Shaolin

32%

Combat

SON	5
GRAPHISME	7
ANIMATION	7
JOUABILITÉ	9
DURÉE DE VIE	5

2 joueurs
notice en français

The Grolier electronic encyclopedia

85%

Encyclopédie

SON	17
GRAPHISME	16
ANIMATION	[illegible]
JOUABILITÉ	[illegible]
DURÉE DE VIE	17

notice et logiciel
en anglais

BRILLIANCE
DIGITAL
CREATIONS
CIS

Scenery
ANIMATOR
EMMENEZ VOTRE AMIGA EN BALLADE DANS DES PAYSAGES SI RÉALISTES QU'ILS NE SONT DÉJÀ PRESQUE PLUS "VIRTUELS"
Les produits Natural Graphics sont édités et supportés par CIS
CIS

AMIGA DREAM

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

N°6

PERSONAL PAINT 4 LITE

Célèbre logiciel commercial de dessin AGA. Fonctionne sur tous les Amiga avec 1 Mo de RAM.

NIBBLE

Apprenez à ne pas vous mordre la queue dans ce jeu d'arcade de 1ère catégorie.

SOURCE BLITZ BASIC

Exemples de programmes.

BIOZ II

Physique, cérébral, émotionnel. Découvrez le secret de l'équilibre grâce aux biorythmes.

1 Mo, documentation pages 6-7.